
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#245
3,50€
Play
manía
REGALO
GUÍA DOBLE
Devil May Cry 5
Resident Evil 2
32
PÁGINAS
ESPECIAL RETRO
Final Fantasy VIII cumple 20 años
La historia de la saga Dead or Alive
¡ANALIZADO!
DEVIL MAY CRY 5
La acción más espectacular
Playmanía 245 Precio 3,50€
DAYS GONE
Apocalipsis sobre ruedas
JUDGMENT
Investigando entre yakuzas
¡DESCÚBRELO!
DREAMS
El juego de tus sueños
REPORTAJE
RAGE 2
Brutal mezcla entre Doom y Mad Max
INFORME ESPECIAL
¿ASÍ SERÁ PS5?
Todo lo que debemos pedirle a la nueva generación
COMPARATIVA
VELOCIDAD
Los mejores simuladores


GHOST GIANT
PS4
PLAYSTATION VR REQUERIDO
GHOST GIANT
NECESITARÁS:
19 DE ABRIL
avance
PERP
Thunderful

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Autopista hacia el infierno

El mes pasado os decía en esta misma página que todo era mejor con ninjas. ¿Ocurre lo mismo con los zombis? Lo cierto es que la fórmula de los muertos vivientes parece no agotarse. Bueno, los de *Days Gone* dicen que no son zombis sino "freakers" o engendros, pero tanto da. El caso es que podríamos pensar que la fórmula del "mundo apocalíptico repleto de cadaveres andantes con pocos humanos que pueden ser aún más malos que los zombis" podría estar ya más que agotada. Pero los chicos de Bend Studio han logrado darle una vuelta de tuerca a esta ambientación tan manida para lograr un desarrollo que resulta lo bastante fresco como para que nos resulte apetecible subirnos a la moto de Deacon St. John.



Pero el apocalipsis de *Days Gone* no es el único en el que nos hemos sumergido este mes en las páginas de PlayManía. Aunque con tonalidades más "pastel", el caos que presenta *Rage 2* también nos ha conquistado. No es para menos teniendo en cuenta que nace de la colaboración entre dos estudios tan reputados en esas lides: id Software (autores de *Doom*) y Avalanche Studios (responsables de la saga *Just Cause* y *Mad Max*).

Siguiendo con los juegos que nos han conquistado este mes, no podemos olvidarnos de *Dreams*, un título que encierra un potencial enorme a la hora de crear videojuegos, a poco que estemos un poco dispuestos a aprender a utilizar sus herramientas. Ni de *Judgment*, el "spin off" de la serie *Yakuza* por el que Sega apuesta tan fuerte que ha incluido subtítulos en castellano. Una decisión que celebramos y que esperamos que sirva para que más gente se acerque a este juegazo. Sega está haciendo las cosas bien, pero lo Capcom está a otro nivel. Menuda racha de juegazos lleva la compañía de Osaka. ¿Él último? *Devil May Cry 5*, que es una auténtica pasada.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... apoyar, como siempre, a la industria española y sumergirnos en distintos tipos de apocalipsis, como moto o sin ella.



Carlos Torres estuvo charlando con la gente de Tessera Studios y a continuación pudo sumergirse en el agobiante *Intruders*.



También compartió un rato con Frost Monkey, autores de *Massira*, una emotiva aventura con un mensaje que cala muy hondo.



Borja estuvo entrevistando a John Garvin, director creativo y guionista de *Days Gone*. Podéis leer la entrevista en este mismo número junto a sus primeras impresiones.

Lo que nos habéis dicho...

Muchas gracias a ti



@JaviLannister
@revisplaymania Un mes más, vuestra revista en mis manos. Como siempre, a disfrutar de estas páginas llenas de mucha información interesante, que merece mucho, pero mucho la pena y con guías excepcionales. Muchas gracias por un mes más.

¡Aquí la tienes!



@Spanish_Yongguk
Por favor, decidme que sacaréis guía de *RE2* y que no tendre que mirar esta triste caja vacía. Tengo mas de 200 numeros de vuestra revista y podriamos decir que me las compro CASI exclusivamente ya por la guías en estos tiempos que corren.

¿Cumpleaños feliz?



@Sergio_SSDDCC
El 22/2/2012 se lanzaba #PSVita. Una consola muy digna, con un catálogo con títulos tan notables como *Golden Abyss, Killzone Mercenary, Tales of Hearts, Persona 4* y el extraordinario *Soul Sacrifice*, uno de mis RPG preferidos. ¡Feliz cumpleaños y gracias por tantos momentos!

¿Fortnite killer?



@NachoMoyaV
Está claro que *Apex Legends* no es otro Battle Royale @revisplaymania. ¡Me tiene enganchadísimo! A *Fortnite* le ha llegado un duro competidor.

Con ganas de Sekiro



@FrancisGondolak
Yo que no tenía hype apenas y ha sido leerme el reportaje de @BorjaAbadie de *Sekiro* y tengo el ansia mas arriba del tejao al que sube en el gif xD. Tengo curiosidad por saber si le dará cera al monje corrupto cuando salga el juego.

¡Elefantes zombis!



@Fulgencio_smith
@revisplaymania me ha hecho especial ilusión este análisis. Además los objetos cambiaban de lugar según el nivel de dificultad, si tus compañeros morían se convertían y cómo olvidar el elefante zombi... ¡Qué recuerdos!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #245



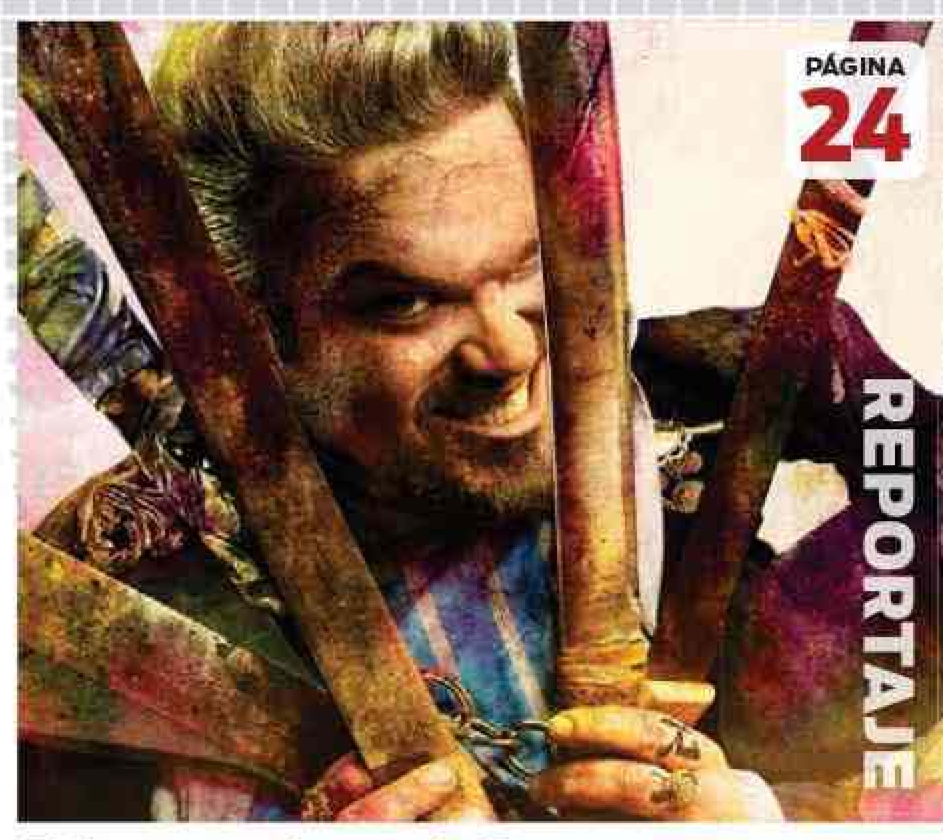


PÁGINA 14

REPORTAJE

Days Gone

» **Ya hemos jugado** algunas horas al que será uno de los exclusivos de PS4 más importantes del año. Y lo cierto es que nos ha gustado mucho más de lo que esperábamos,



PÁGINA 24

REPORTAJE

» **Los creadores de Doom** suman fuerzas con los autores de *Mad Max*. De aquí sólo puede salir algo bueno.



PÁGINA 42

NOVEDAD

» **Devil May Cry 5** es otro "pepinazo" para nuestra PS4. No os perdáis su impresionante enfoque de la acción.



PÁGINA 30

REPORTAJE

Dreams: el juego de tus sueños

Haznos caso. Nunca has visto nada como *Dreams* y muy pronto podrás echarle el guante y comprobar tú mismo sus increíbles posibilidades.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



■ Charles Reed será el protagonista de *The Sinking City*. Es un ex soldado reconvertido a detective privado que está perdiendo la cabeza.

THE SINKING CITY | PS4 | FROGWARES/BIGBEN INTERACTIVE | AVENTURA | 27 DE JUNIO

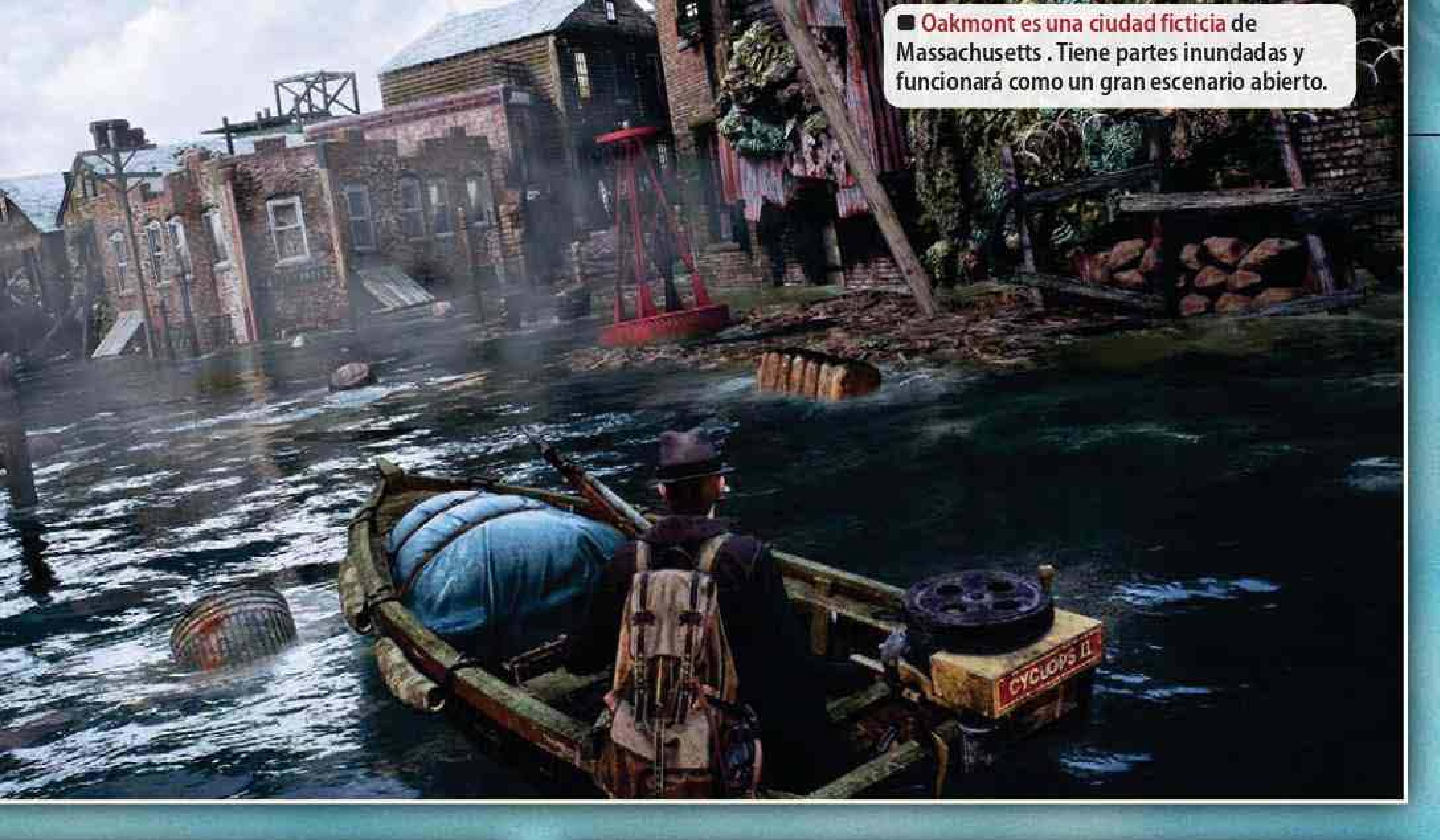
Terror que pondrá a prueba tu cordura

THE SINKING CITY ES UNA **LOVECRAFTIANA AVENTURA** QUE AL FINAL LLEGARÁ EN JUNIO

Los creadores de la saga *Sherlock Holmes*, los ucranianos de Frogwares, siguen empeñados en convertirnos en detectives interactivos. Y nosotros encantados. En esta ocasión, el investigador creado por Arthur Conan Doyle dejará paso a un nuevo personaje y un nuevo universo. Nuestro héroe será Charles Reed, un detective privado y veterano de guerra que está perdiendo la cabeza, tiene alucinaciones y está realmente atormentado. Para colmo de males, acabará en Oakmont, una ciudad ficticia de Massachusetts plagada de gente que, por decirlo de alguna manera, estará incluso "peor de lo suyo" que nuestro protagonista

Oakmont será una ciudad inundada y un mundo abierto que podremos explorar a nuestro aire. Es más, los desarrolladores prometen no llevarnos de la mano. Así, no habrá puntos en el mapa que nos indiquen dónde ir o qué hacer, no nos dirán qué pistas debemos buscar en el escenario de un crimen, qué elementos son claves para resolver una misión o a quién debemos acusar. Los elementos paranormales inundarán cada rincón de la ciudad e incluso nuestro protagonista contará con la habilidad "retrocognición", que le permitirá rememorar eventos del pasado para descubrir parte de los hechos acontecidos. Otra habilidad nos permitirá resaltar los objetos importantes del escenario e incluso eliminar espejismos que nos impiden acceder a un objeto, por ejemplo. Cuando hayamos reunido las evidencias necesarias, deduciremos quién es el culpable aunque, al contrario de lo que sucedía en las aventuras de Sherlock, no habrá una decisión correcta o incorrecta ya que el argumento promete ser más abierto y menos dual, sin un "bien" y un "mal" tan definidos.
A nivel técnico supondrá una importante mejora respecto a anteriores creaciones del estudio, con animaciones realizadas mediante "motion capture", una ciudad creada de forma procedural con una herramienta creada por el propio estudio y una iluminación tan tétrica como espectacular. Ibamos a recibirlo el 21 de marzo pero sus responsables han decidido retrasarlo hasta el 27 de junio, una fecha en la que tendrán menos "competencia" y unos meses extra para pulirlo aún más.

Los fans de H.P. Lovecraft estamos de enhorabuena. Tras el más que digno *Call of Cthulhu*, en junio nos llega esta aventura de los autores de la saga *Sherlock Holmes*.



■ Oakmont es una ciudad ficticia de Massachusetts . Tiene partes inundadas y funcionará como un gran escenario abierto.





■ La investigación será importante en el desarrollo. No en vano el juego es de los creadores de los *Sherlock Holmes*.



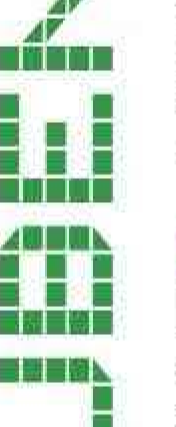
■ Nos toparemos con abominaciones que desafiarán nuestra cordura.











SUBEN

CAPCOM Y SU DEVIL MAY CRY 5

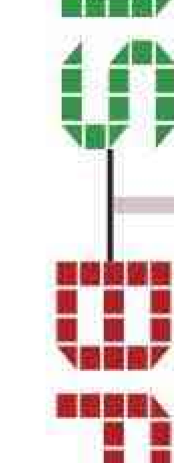
Menuda racha de juegazos lleva la compañía de Osaka desde *Resident Evil 7: Monster Hunter World, Resident Evil 2, Devil May Cry 5*... Talento, trabajo, grandes herramientas como el RE Engine y escuchar a la comunidad son el secreto de su éxito actual. ¡Que sigan así!

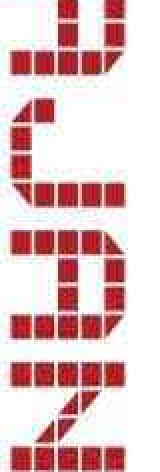
HORIZON: ZERO DAWN CUMPLE 2 AÑOS

Y lo celebra rebasando la barrera de las 10 millones de copias vendidas. Unas cifras francamente buenas que esperemos que estén animando a los holandeses de Guerrilla para realizar una secuela. Suponemos que llegará... aunque ya la vemos más de cara a la nueva generación.

APEX LEGENDS CRECE DE FORMA IMPARABLE

Vince Zampella, CEO de Respawn, confirmó vía Twitter que *Apex Legends* ya cuenta con más de 50 millones de jugadores registrados. ¿Logrará acabar con el dominio de *Fortnite*? Ya veremos...





BAJAN

YA NO SE FABRICAN MÁS PLAYSTATION VITA

A partir de este mes de marzo, Sony ya ha dejado de fabricar consolas PS Vita. Ya lo habían anunciado previamente, pero nos sirve para lamentar, una vez más, la "mala suerte" que ha tenido está portátil fuera de Japón. No hay planes para una sucesora.

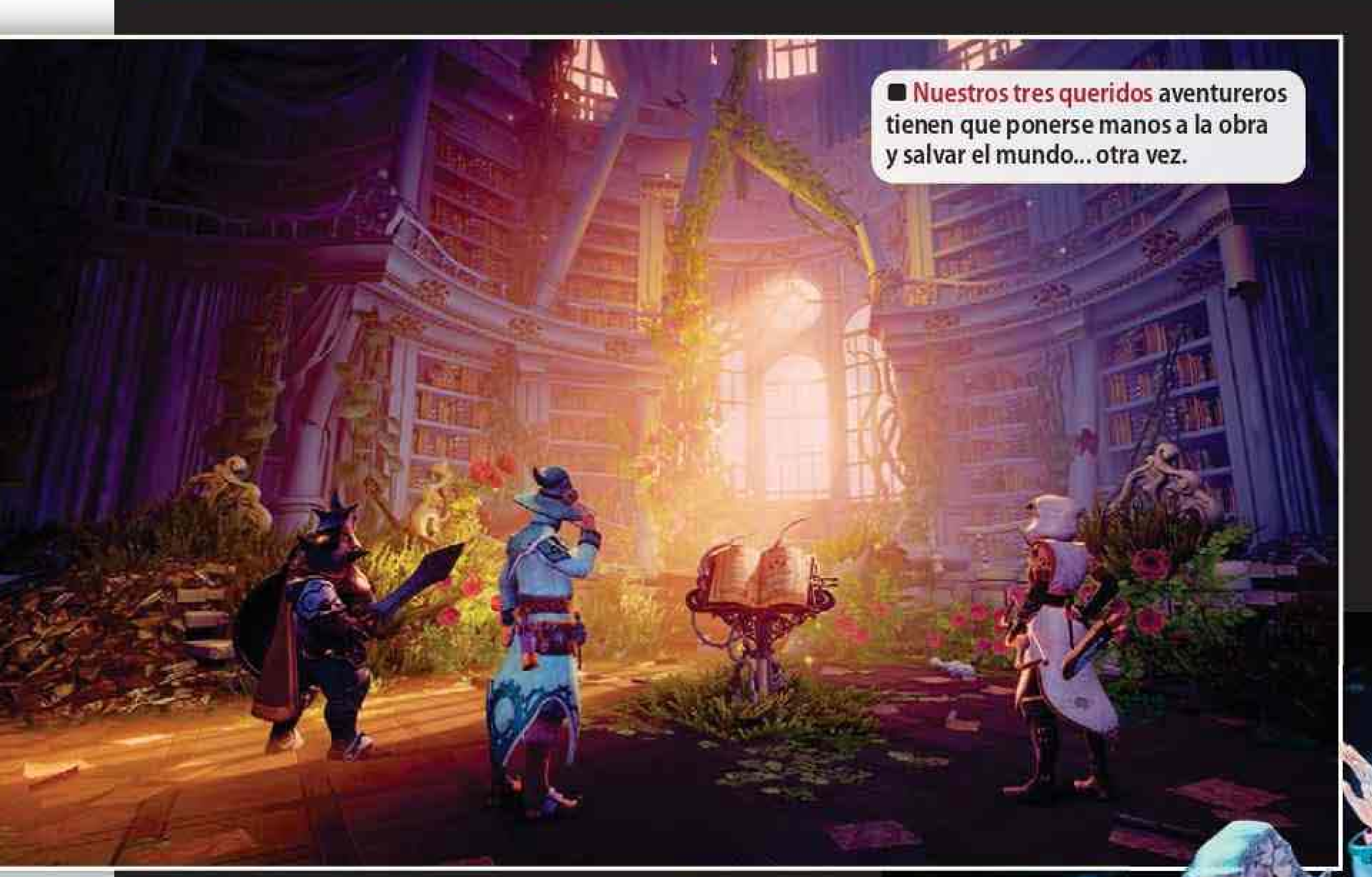
DESPIDOS MASIVOS EN ACTIVISION

Aunque han cerrado el año con ganancias, se han quedado por detrás de las ambiciosas expectativas que tenían puestas para el recién terminado curso, y Activision va a despedir a unos 800 empleados, cerca del 8% de su plantilla (que asciende a 9.600 trabajadores).

PHOENIX WRIGHT NO HABLARÁ CASTELLANO

Capcom ha confirmado que el 9 de abril llegará a nuestras PS4 *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*. La mala noticia es que solamente llegará en versión digital y, lo que es peor, sin subtitulos en castellano. Así será más difícil ganar los juicios...




Nuestros tres queridos aventureros tienen que ponerse manos a la obra y salvar el mundo... otra vez.


La resolución de puzles dinámica es una de sus mayores señas de identidad.

La distribuidora de la versión física del título en España será Avance.

Al príncipe le aqueja la jaqueca

TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE | FROZENBYTE | PS4 | OTOÑO

Tras estar años sin reunirse, la Academia Astral ha solicitado la ayuda de Amadeus, Pontius y Zoya para encontrar al príncipe Selius. Sus intensas y oscuras pesadillas han empezado a traspasar el tejido de la realidad y están causando el caos más allá del mundo onírico. Como habréis deducido, estamos hablando de *Trine 4: The Nightmare Prince* que, después de una tercera parte decepcionante que no supo trasladar la esencia de la franquicia a las tres dimensiones, promete traer de vuelta toda la magia 2.5D con la jugabilidad de puzles y plataformas que llevaron al éxito a las dos primeras entregas. Además de un sistema de combate totalmente renovado, el juego incluye por primera vez el modo cooperativo para cuatro jugadores. Según Frozenbyte estamos ante el mejor y más grande *Trine* hasta la fecha. Habrá que esperar al cuarto trimestre de este año para saber si realmente cumple las expectativas. Junto al videojuego se venderá una edición recopilatoria llamada *Trine Ultimate Collection*, que incluirá *Trine 4* junto a las otras tres entregas lanzadas hasta la fecha por 49,99 euros.





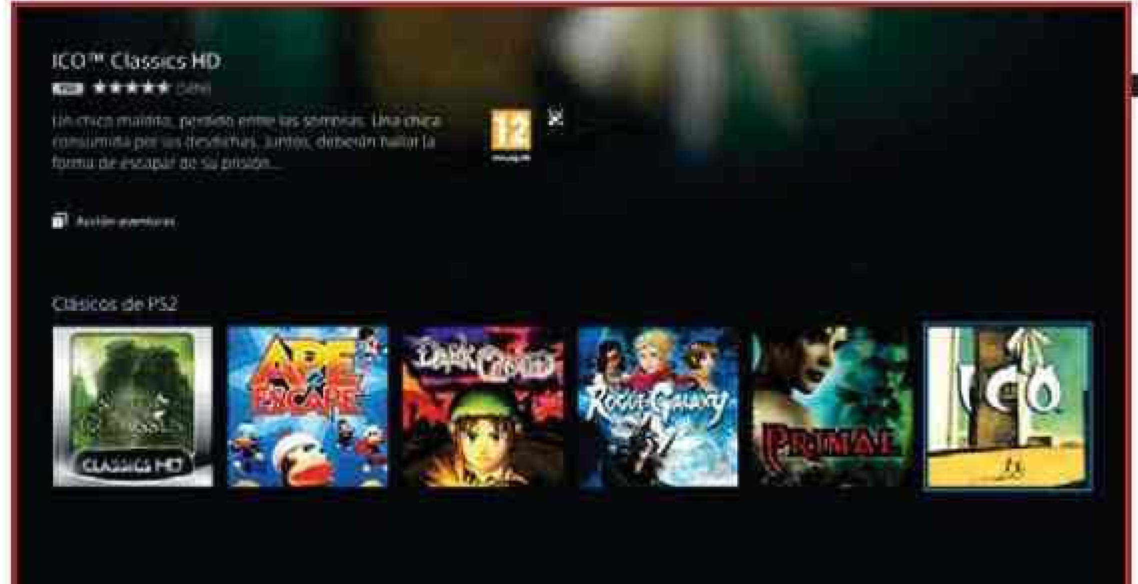




PLAYSTATION NOW | PS4 | JUEGOS EN STREAMING | YA DISPONIBLE

PlayStation Now, ya disponible en España

Ya está disponible en nuestro país PlayStation Now. Como sabéis, se trata un servicio de suscripción que nos permitirá jugar vía streaming (de forma instantánea en la nube sin necesidad de tener el juego físicamente o descargado) a más de 600 juegos de PS4, PS3 y PS2. De forma alternativa, PS Now también nos permitirá descargar los videojuegos de PS4 y PS2 directamente a nuestra PS4 para poder jugar sin conexión y a la resolución nativa del título. Entre el abundante y variado catálogo disponible tenemos exclusivos (de la talla de *Bloodborne*, *The Last of Us* o los tres primeros *Uncharted*), éxitos (como *Mortal Kombat X*, *Prey* o *Red Dead Redemption*) y juegos para toda la familia como *Ratchet & Clank* o *LEGO Batman 3*. Los precios de suscripción son 14,99 euros (suscripción mensual) o bien 99,99 euros (suscripción anual).



PS Now ofrece más de 600 juegos de PS2, PS3 y PS4: *ICO*, *The Last of Us*, *Primal*, *Bloodborne*, *RDR*... ¡Hay tantos títulos míticos que no sabemos ni por dónde empezar!



Hay dos modelos de suscripción. La mensual cuesta 14,99 euros, mientras que la anuals sale más rentable (un único pago de 99,99 euros al año).



La cuidada estética del juego consigue encontrar la belleza en mitad del horror.

A PLAGUE TALE: INNOCENCE | ASOBO STUDIO | PS4 | 14 DE MAYO

Las plagas no son un juego de niños

Ambientado en la Francia del Siglo XIV, *A Plague Tale: Innocence* nos narra la trágica y emotiva historia de Amicia y Hugo. Dos hermanos que deben sobrevivir a la Peste Negra, las voraces ratas, violentos inquisidores y a muchas más amenazas. La sensación de indefensión ante tal panorama nos obliga a hacer uso del sigilo y nuestro ingenio para superar todos estos obstáculos. El título destaca en lo jugable gracias unas originales mecánicas que nos permitirán controlar a las ratas en masa para que devoren a nuestros enemigos. La colaboración entre los dos protagonistas será crucial para la supervivencia en este despiadado mundo que se cae literalmente a pedazos.

EN POCAS PALABRAS

» MADE IN SPAIN

TERROR EN LAS PROFUNDIDADES

El **27 de marzo** se pone a la venta **en formato digital** *Submersed*, desarrollado por Main Loop de la mano de **PlayStation Talents.** Este **survival horror en primera persona** nos pone en la piel de Jack Ballard, un paramédico del servicio de rescate marítimo que se enfrentará a terribles amenazas submarinas...

» CULTO INSTANTÁNEO

TRES ANDROIDES Y UN DESTINO

NieR Automata - Game of the YoRHa Edition ya está disponible, tanto en formato físico como digital. La recopilación contiene el **juego original, el DLC 3C3C1D119 440927** y diferentes aspectos y accesorios. Además, la versión de PS4 trae en exclusiva un **tema dinámico y 15 avatares de PSN.**

» INSOLACIÓN ESPACIAL

EL REGRESO DE AMANDA RIPLEY

Los rumores que apuntaban al desarrollo de **la serie animada Alien: Isolation**, inspirada en el **videojuego homónimo lanzado en 2014,** se han hecho realidad. Sus primeros episodios ya se pueden disfrutar en el **canal de Youtube** oficial de IGN.

» ¡FELIZ CUMPLEAÑOS!

EL MEJOR DE TODOS LOS HYPES

HYPE Station celebra su **2º aniversario.** Esta iniciativa, que lleva espacios de juego gratuitos a centros comerciales, ya cuenta con **23.000 socios** registrados.



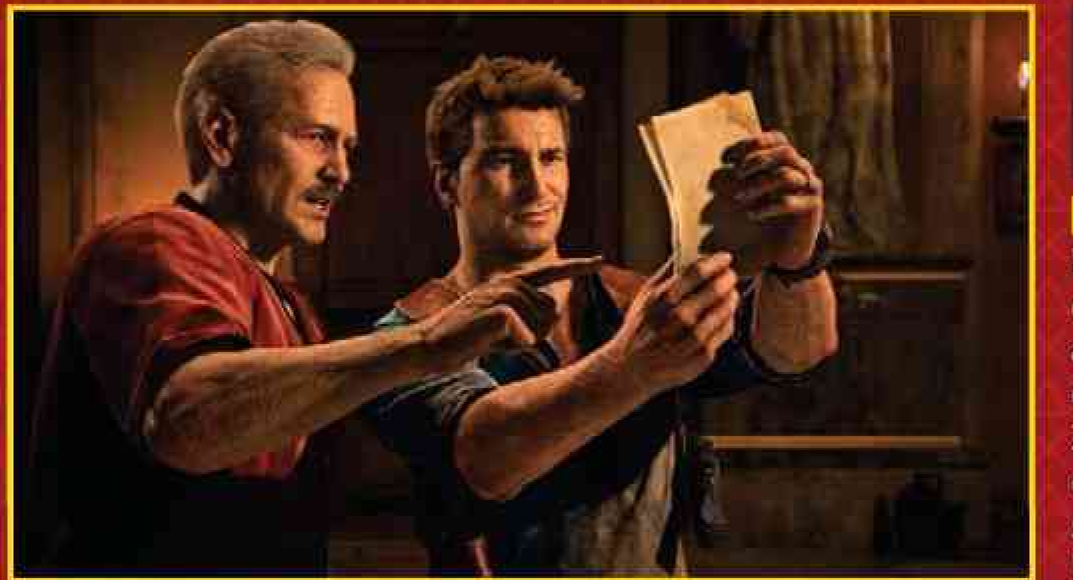
PLAYSTATION®

LO MEJOR DE PS4 AL MEJOR PRECIO

RATCHET & CLANK

PS4 | INSOMNIAC | ACCIÓN

Antes de sorprendernos con su *Spider-Man*, los chicos de Insomniac Games alumbraron esta preciosa puesta al día de la primera aventura de *Ratchet y Clank*, con una historia más profunda y ágil, más acción, nuevos combates contra jefes, un espectacular aspecto visual y los actores de doblaje de la película de animación Ratchet & Clank de 2016.



UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA

El broche de oro para las peripecias del cazatesoros Nathan Drake sigue siendo una aventura de acción tan vibrante y espectacular que te dejará sin aliento. Salió en 2016 y en todo este tiempo le han surgido duros competidores, pero para muchos sigue siendo el mejor juego de todo el catálogo de PS4. ¡Y la verdad es que no nos extraña!

KILLZONE: SHADOW FALL

PS4 | GUERRILLA GAMES | SHOOTER

Antes de deslumbrarnos con *Horizon: Zero Dawn*, los holandeses de Guerrilla lanzaron la última entrega hasta la fecha de su exitosa saga de shooters subjetivos. ¡Ojalá vuelvan pronto!

UNTIL DAWN

PS4 | SUPERMASSIVE GAMES | TERROR

Es el hombre de moda por su Oscar tras encarnar a Freddie Mercury en la peli Bohemian Rhapsody, pero el actor Rami Malek también dio vida a uno de los protagonistas de este juegazo de terror.

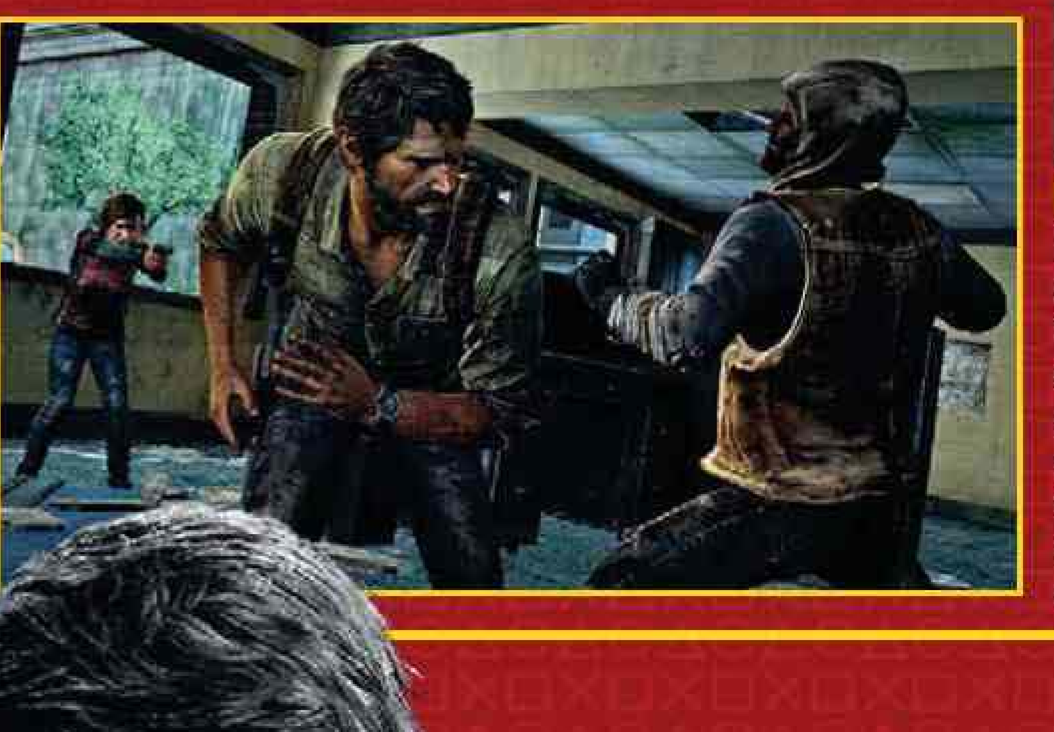
INFAMOUS: SECOND SON

PS4 | SUCKER PUNCH | AVENTURA

Antes de la fiebre por los superhéroes, en PS4 ya disfrutábamos de esta aventura con Delsin Rowe en la que podíamos hacer el bien... o el mal. Sigue siendo muy espectacular y divertida.

HITS —

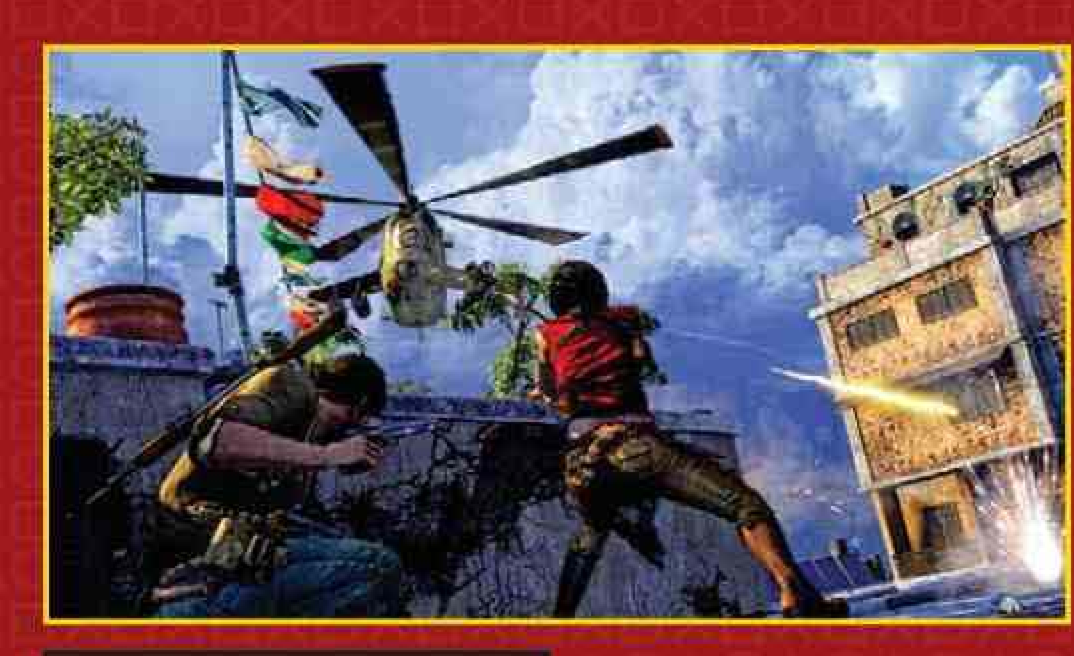
Para disfrutar de algunos de los mejores juegos del catálogo de PS4, no hace falta gastar mucho dinero. Echadle un vistazo a la línea PlayStation Hits. Éxitos de calidad contrastada por sólo 19,99€.



THE LAST OF US REMASTERIZADO

PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA

Naughty Dog también firmó el que posiblemente sea el mejor juego de todo el catálogo de PS3. Una aventura con una historia y unos personajes memorables y que luce mejor que nunca en PS4 gracias a las mejoras técnicas de esta versión remasterizada. Un imprescindible en cualquier coleccion que se precie.



UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA

Descubre o vuelve a disfrutar de las tres primeras entregas del aventurero Nathan Drake, que salieron originalmente pare PS3 y que gracias a este jugosísimo pack también las puedes disfrutar en PS4 con mejoras técnicas. Tres juegazos por menos de 20 euros. ¡Gracias por tanto, Naughty Dog!



PLAYSTATION HITS 19.99€

TODOS LOS JUEGOS EN PLAYSTATION HITS

- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Batman: Arkham Knight
- Bloodborne
- Dragon Ball Xenoverse
- Driveclub
- Dynasty Warriors 8
- EA Sports UFC 2
- Earth Defense Force 4.1: The Shadow of New Despair
- Infamous: Second Son
- Killzone: Shadow Fall
- La Tierra Media: Sombras de Guerra
- Little Big Planet 3
- Metal Gear Solid V: The Definitive Edition
- Mortal Kombat X
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4
- Need for Speed
- Need for Speed: Rivals
- One Piece: Pirate Warriors 3
- Project Cars
- Ratchet & Clank
- Rayman Legends
- Street Fighter V
- The Last of Us
- Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón
- Uncharted: The Nathan Drake Collection
- Until Dawn
- Watch Dogs
- Yakuza 0



LITTLE BIG PLANET 3

PS4 | SUMO DIGITAL | VARIOS

Sumo Digital perfeccionó la fórmula con la que Media Molecule nos conquistó en anteriores creaciones en esta tercera entrega de *LBP*. Es la más completa de la serie.

BLOODBORNE

PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA/ROL

Otro de los grandes exclusivos de PS4 y GOTY de 2015 es *Bloodborne*, una obra maestra del diseño con una estética única de los creadores de los *Dark Souls* que nadie debería perderse.

DRIVECLUB

PS4 | EVOLUTION STUDIOS | VELOCIDAD

En la línea PlayStation Hits caben todo tipo de juegos y géneros. Y no podía faltar por supuesto la velocidad, con un juegazo de la talla de *Driveclub*. ¡Pisa a fondo!

Más feminismo en videojuegos

Borja Abadie
@BorjaAbadie

LOS PERSONAJES SEXIS NO TIENEN QUE DESAPARECER, PERO SU PRESENCIA DEBE ESTAR BIEN JUSTIFICADA. SEXI SÍ, PERO SEXISTA NO.

Si crees que no hay machismo en la industria de los videojuegos no sigas leyendo. No voy a hablar del claro acoso que sufrieron muchas mujeres durante el "gamergate", tampoco del que sufren a día de hoy muchas jugadoras online por parte de sus colegas masculinos, de lo que tienen que aguantar algunas compañeras periodistas por el simple hecho de ser mujeres o de la brecha salarial que sin duda existe en las compañías desarrolladoras de videojuegos. Tampoco voy a hablar, aunque algunos puedan estar deseándolo, de los errores o falsedades que algunas mujeres y hombres hayan podido vertir en medios de comunicación y redes sociales de todo tipo al hablar de estos temas de género. Como siempre trato de hacer en este rincón de opinión mensual, voy a hablar de mi experiencia personal, de la profesional y, sobre todo, de lo que sigo viviendo como jugador.

Compañeras redactoras he tenido la suerte de conocer a unas cuantas. Algunas de ellas son profesionales a las que, a día de hoy, admiro. Otras, sin embargo, me han demostrado muy poco rigor en el trabajo. Exactamente igual que me ha pasado con los hombres. Como desarrolladoras, también hay una gran cantidad de creadoras que me chiflan. Roberta Williams es la primera que me cautivó. Básicamente inventó las aventuras gráficas y en mi más tierna infancia *King Quest* adornaba la carpeta que llevaba al colegio, no os digo más. Pero hay muchas más, Kim Swift con *Portal*, Amy Hennig con *Soul Reaver*, Siobhan Reddy y sus joyas de Media Molecule, Roberta Williams, Brenda Romero, Robin Hunicke, Rhianna Pratchett, etc. La lista es tan larga que no puedo extenderme más. Ya le dediqué en su día un completo reportaje al asunto en estas mismas páginas. Está claro que la lista de hombres que han creado grandes joyas de esta industria es mucho mayor, por el simple hecho de que son más los hombres que se dedican a esto que las mujeres. Hace tiempo que las mujeres suponen entre el 40 y el 50% de los jugadores, así que más pronto que tarde también alcanzarán cifras similares en el desarrollo. Es algo que hasta Kojima ha comprobado al abandonar Konami y visitar estudios occidentales. Se quedó simplemente alucinado con la cantidad de mujeres que había en los estudios en comparación con Japón.

El sexismo inunda los videojuegos. Es así. Quizás no lo queremos creer o estamos tan acostumbrados a ello que no podemos aceptarlo. Uno de los últimos casos es *Dead or Alive 6*. El juego de lucha, que ya anunció que rebajaría su sexismo en esta última entrega ante las críticas, sigue mostrando unas luchadoras con una talla de pecho desorbitada, unas físicas de gelatina que hacen que las tetas boten con cada ligero movimiento y una ratio de bragas por segundo realmente sorprendente. Es curioso que, para enmascarar este sexismo, los trajes con lo que cada personaje sale de inicio son algo más recatados que de costumbre, pero a medida que vamos avanzando en la historia obtenemos, como recompensa, nuevos atuendos, cada vez más sexis. No tenéis más que ver estas imágenes promocionales para comprobarlo. Vale, Hayabusa va petado para marcar músculos, pero su pene no se mueve de forma sugerente durante las peleas para calentar a las jugadoras. Honoka, por contra, va vestida de colegiala, con una falda que nos deja verle el culo y las bragas cada vez que hace algún movimiento en los combates. Es algo que pasa constantemente, con personajes femeninos que tienen armaduras sin más funcionalidad que mostrar carne y chicha y, lo que me parece aún peor, personajes femeninos simples que, en muchas ocasiones sólo sirven como reclamo sexual.

El feminismo, que busca la igualdad entre hombre y mujeres, cada vez tiene más peso en la industria y vemos mejores personajes femeninos. Pienso en Aloy, en la nueva Lara Croft, en Cassandra de *Dragon Age Inquisition*, Ellie de *The Last of Us*, Emily de *Dishonored 2*, Senua de *Hellblade*, Chloe de *Life is Strange*,... Ojo, que los personajes sexis no tienen que desaparecer (somos adultos), pero su presencia debe estar justificada y ser lo más igualitaria posible. ¿Sexi? Me parece perfecto. ¿Sexista? Nunca.

Un tío en Alcalá



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Amo el formato físico. Pero comprendo que la distribución digital es el único canal al que pueden acceder muchos "indies", y desde luego, prefiero hincarle el diente a un juego lanzado sólo en digital que seguir soñando con una edición física que no llegará. Pero, ay amigos, el formato físico conlleva su propia cruz. Y no me refiero al progresivo deterioro de los discos (ya han empezado los sustos), sino al disgusto que te llevas cuando decides darte un atracón de nostalgia, agarras un juego viejuno y compruebas que la consola correspondiente tiene el lector de CD/DVD frito.

Mientras escribo estas líneas estoy rodeado de un centenar (tirando por lo bajo) de juegos de PlayStation 2 a los que ahora mismo no puedo dar uso, porque hace un par de meses descubrí, con espanto, que mi querida PS2 Slim ya no cargaba los juegos. La pobre ha seguido el camino de su antecesora, la PlayStation original. Aún recuerdo las acrobacias que hacíamos en el curro para cargar las betas en aquellas consolas "debug" de color azul. Al principio el truco residía en ponerlas de lado, pero al final llegaron a acabar boca abajo e incluso en un ángulo de 15º. Todo por culpa de unas lentes láser, de factura bastante barata, que inexorablemente acaban descalibrándose (o cosas mucho peores). Al menos siempre queda el recurso de meter los discos de PSone en la PS3, pero ¿qué hacemos con los de PS2?

Mi PS3 FAT de 60GB murió (cómo casi todas), dejándome huérfano de su bendita retrocompatibilidad con PS2. Y Sony decidió eliminar esa característica de los sucesivos modelos de PlayStation 3, para obligarnos a pasar por caja, una vez más, en la Store. Una jugada bastante fea, sobre todo si lo comparamos a lo bien que lo ha hecho Microsoft con Xbox One, compatible con un catálogo cada vez más amplio de clásicos de Xbox y Xbox 360 (y sin pedir ni un euro de más).

¿Por qué vengo a lloraros con mis problemas para jugar a *Clock Tower 3*? Hace poco más de un mes Sony registró una patente que podría estar relacionada con la futura PlayStation 5. Mark Cerny está detrás de un nuevo sistema de emulación por hardware que permitiría al procesador de la consola replicar el comportamiento de la CPU de los anteriores sistemas PlayStation. Dicho en cristiano: PS5 podría emular desde la primera PlayStation hasta PS4. Es solo una patente, así que no nos desnudemos todavía, pero la promesa de una máquina capaz de ejecutar toda nuestra colección PlayStation es para emocionarse. Incluso si se hace realidad, habrá que ver si Sony permitirá cargar los juegos desde CD/DVD o simplemente usará el sistema para cobrarnos, de nuevo, los mismos juegos a través del canal digital. Y aún quedaría el lío de las licencias caducadas. Si utilizan un sistema parecido al de Microsoft (con los discos convertidos en "llaves" con las que poder descargar las versiones digitales de cada juego), podemos olvidarnos de jugar a *OutRun 2006* o *The Simpsons: Hit & Run*. Por si las moscas, intentaré trincar cuanto antes una PlayStation 2 de segunda mano, porque estar rodeado de tanta joya viejuna y no poder disfrutarlas es "como tener un tío en Alcalá, que ni tienes tío ni tienes ná". Y mientras, mis viejas consolas de 8 y 16 bits siguen funcionando como el primer día. Mucho polígono y mucho FMV, pero al final lo único que quedará sobre la faz de la tierra serán las cucarachas y los cartuchos.

LA PROMESA DE UNA MÁQUINA CAPAZ DE EJECUTAR TODA NUESTRA COLECCIÓN PLAYSTATION SERÍA PARA EMOCIONARSE

CARRETERA HACIA EL APOCALIPSIS ZOMBI

DAYS GONE

Uno de los grandes exclusivos del año en PS4 está a punto de desatar su apocalipsis. Nosotros ya lo hemos jugado durante tres horas y tenemos claro que la cosa pinta mucho mejor de lo que esperábamos.

PS4 | BEND STUDIO | MUNDO ABIERTO | 26 DE ABRIL

Deacon St. John, protagonista de *Days Gone* no es, ni de lejos, un personaje tan anodino y poco carismático como esperábamos. Esta es la primera gran noticia tras jugar durante tres horas a lo nuevo de Bend Studio. Pero hay muchas más. Nuestra historia comienza en mitad de los albores del apocalipsis zombi. Deacon, a golpe de amenaza, consigue un par de plazas en un helicóptero de evacuación para él y su novia. Sin embargo, toma una complicada decisión y decide "abandonar" a Sarah, que además está herida, en el helicóptero y quedarse para acompañar a su mejor amigo y colega de banda Boozer, que no podría sobrevivir en solitario. El inicio es potente y nos deja con mal cuerpo, pero no hay tiempo para reproches porque la acción se traslada casi un año en el futuro. Ahora sí, estamos en mitad de el postapocalípsis.

La primera hora de juego nos sirvió como tutorial, tanto para las mecánicas jugables como para conocer a los personajes principales. La fórmula jugable es todo un clásico dentro de los juegos de mundo abierto y de las aventuras con zombis. Así, exploramos los escenarios con total libertad mientras vamos saqueando todos los recursos que veamos y construimos ítems al vuelo utilizando una clásica rueda de inventario que resultará muy cómoda. Después de perseguir a un tal Leon junto a nuestro colega Boozer tuvimos que hacer frente a una emboscada, explorar un oscuro túnel plagado de engendros y recuperar una bomba de gasolina para reconstruir nuestra moto en un taller abandonado. Tal y como reza el eslógan del juego: el mundo contra ti, nuestra sensación fue la de estar rodeados de peligro en todo momento. Cuando no son los engendros, son lobos, osos o enemigos humanos. Hay que andarse con mucho ojo y, aunque siempre podemos solucionar la papeleta a tiro limpio, el sigilo siempre es la opción ideal para afrontar los combates, por lo menos para reducir el número de rivales que nos hacen frente. Si, por lo que sea, llamamos la atención de los enemigos a las primeras de cambio, es muy probable que la diñemos rápidamente, especialmente si hablamos de enemigos humanos. Deacon será un tipo corriente, y eso se notaba tanto en los tiroteos como en sus habilidades. La visión de supervivencia resaltará los recursos cercanos para que podamos saquear con más tranquilidad, pero la inmensa mayoría de las habilidades de nuestro héroe serán mucho más mundanas. Así, dispondremos de tres árboles de habilidad. En la rama de combate cuerpo a cuerpo podremos aprender a reparar las armas con chatarra, mejorar la duración de las medicinas, aturdir enemigos de una pedrada o realizar combos más largos, entre otras. La rama a distancia nos permitirá activar una especie de tiempo bala (concentración) al apuntar con un »

Durante nuestra partida tuvimos la sensación de estar siempre rodeados de peligros: humanos, animales, engendros...











1 ***DAYS GONE*** nos pondrá en la piel de Deacon St. John, un motero que debe sobrevivir a un holocausto "zombi".

2 **CAMPAMENTOS.** Será el único lugar en el que nos sentiremos seguros. Habrá varios, cada uno con su especialidad, y podremos enviar al que más nos guste a los supervivientes que vayamos rescatando.

3 **AMBIENTACIÓN.** La zona del pacífico noroeste será el escenario de juego. Se centra en la zona de Oregón, y ofrecerá todo tipo de biomas.

4 **HORDA.** Las aglomeraciones de engendros, que pueden alcanzar los 500 miembros, serán uno de los grandes peligros a los que tendremos que hacer frente. Al principio tocará huir.



EL MISMO ZOMBI CON OTRO COLLAR

LOS MUERTOS VIVIENTES o zombis son una de las criaturas más utilizadas en la historia del entretenimiento audiovisual. Desde sus orígenes haitianos o en las películas de George A. Romero, la cuestión siempre ha sido que los muertos volviesen la vida. Su comportamiento, por tanto, siempre ha sido errático, con movimientos lentos y una inteligencia muy limitada. Sin embargo, desde hace unos años, se ha hecho muy popular una versión mucho más espabilada de estas criaturas, que generalmente no se levantan de sus tumbas sino que, como diría Enjuto Mojamuto: no son zombis, son infectados.



ENGENDROS - DAYS GONE
Estos enemigos llegan en multitud de tipologías. Los más numerosos son los zánganos, que durante el día suelen estar hibernando en sus nidos para salir a cazar por las noches. Llaman la atención los renacuajos, algo así como adolescentes infectados que se dedican a deambular por los tejados en busca de víctimas fáciles.

NECROMORFOS - DEAD SPACE
Estos monstruos, creados por la exposición a artefactos alienígenas, son humanos que han vuelto a la vida y han mutado de formas horripilantes. La única manera de acabar con ellos es desmembrarlos de arriba a abajo.

arma de fuego, reducir el tiempo de reutilización de esta habilidad o reducir el retroceso, por ejemplo. Por último, la rama de supervivencia se centrará en aumentar el tiempo y el área de efecto de nuestra vista de superviviente, mostrar determinados objetos en el minimapa o reducir el ruido que hacemos al movernos. Así, podremos ir moldeando a Deacon según nuestro estilo de juego, potenciando más o menos cuestiones como el sigilo o la acción pura y dura. No será, sin embargo, un sistema similar al de un juego de rol, sino algo más simple y como decíamos, plagado de habilidades mucho menos sobrenaturales.

> **La variedad de enemigos a los que nos enfrentaremos promete obligarnos a utilizar todo tipo de estrategias en los combates.**

La trama fue uno de los elementos que más nos sorprendió, con un personaje principal mucho más carismático de lo que esperábamos y un desarrollo narrativo la mar de interesante. Durante nuestra partida pudimos disfrutar de momentazos como el día en el que Deacon y Sarah se conocen o el rescate a una jovencita que andaba escondida esperando el regreso de unos padres que, a todas luces, parecían haber corrido la peor de las suertes. Según sus creadores, el juego durará unas 30 horas, de las que seis de ellas serán escenas cinemáticas, así que ya os podéis hacer una idea del peso que tendrá el desarrollo de la historia en la aventura. El escenario de juego también promete ser otro de los puntos fuertes, con una diferencia de ambientaciones bastante notable. Así, nos encontraremos con pantanos, bosques de todo tipo, zonas nevadas e incluso desiertos. El elenco de enemigos promete dar muchísimo juego. Durante nuestra partida pudimos enfrentarnos con dos facciones de humanos. Los merodeadores, que se dedicaban a saquear todo lo que pillaban y los reapers, una especie de secta que adora a los engendros. Sí, hay gente para todo. Además, también nos las tuvimos que ver con animales infectados, como lobos que corren más que nuestra moto y que podrán tirarnos de ella o temibles osos, que ríete tú del concepto "esponja de balas". En cuanto a los engendros, también nos hemos llevado gratas sorpresas. Los zánganos son los más comunes y son los que forman la mayor parte de las hordas. Durante el día no son muy numerosos, ya que la mayoría se encuentra hibernando en nidos que podemos destruir para disminuir su población en una determinada zona. Los renacuajos son adolescentes o casi infantes que fueron infectados y que, debido a su menor fuerza, se dedican a merodear por los tejados y sólo nos atacarán si estamos malheridos o si entramos en su territorio.

> **El argumento nos sorprendió gratamente y Deacon St. John ha resultado ser más carismático de lo que esperábamos.**

Acabar con los renacuajos produce cierta tristeza, ya que parecen indefensos, aunque no debemos confiarnos. Aplaudimos, eso sí, la valentía de Bend Studio al incorporar este tipo de enemigos para reflejar un mundo apocalíptico mucho más crudo y realista de lo que estamos acostumbrados a ver en otras obras similares. Aunque no pudimos enfrentarnos a ellos, sabemos que también existen los





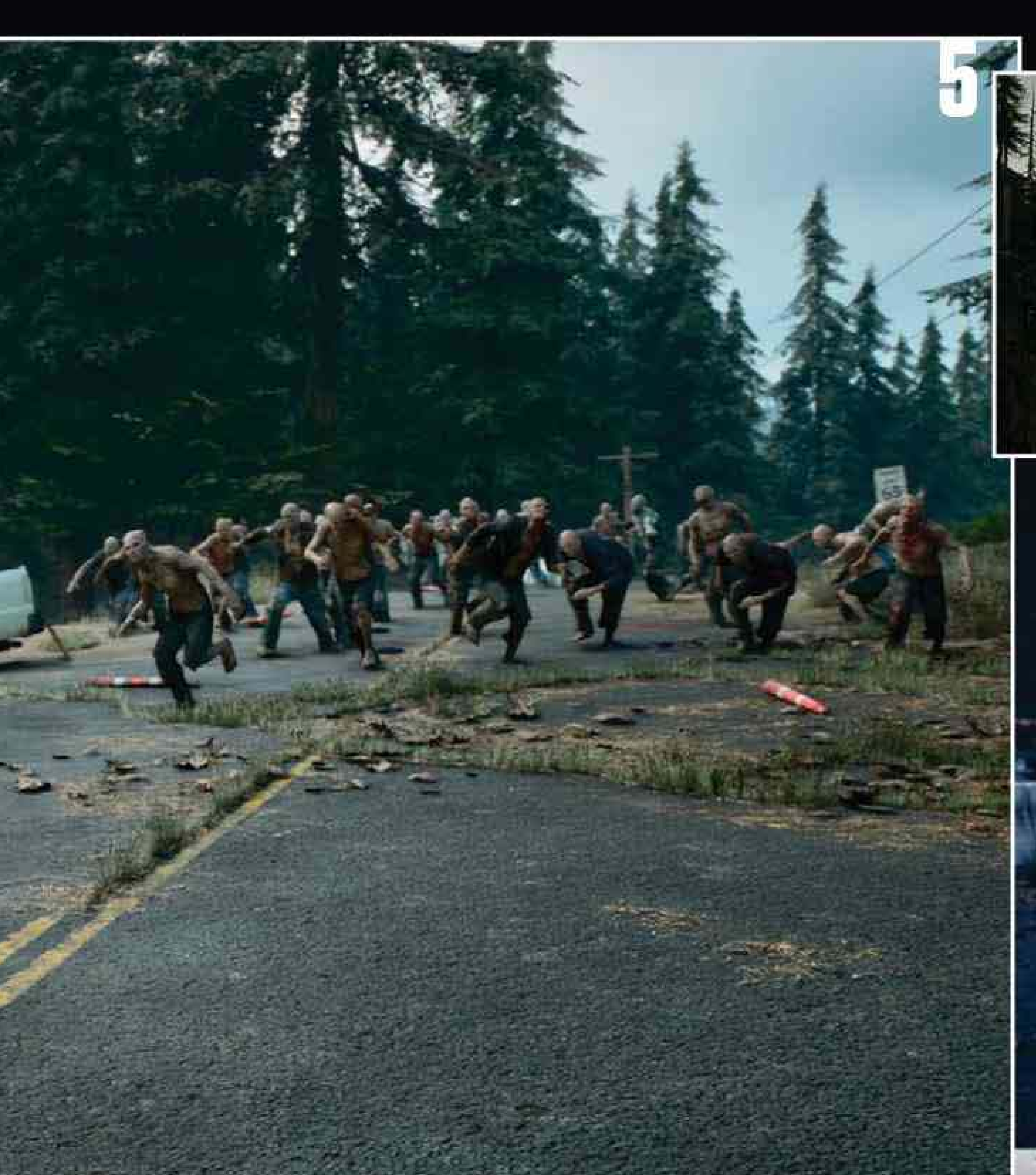


ATORMENTADOS - THE EVIL WITHIN
Como la inmensa mayoría de enemigos que pueblan el terrorífico universo de Shinji Mikami, son una especie de marionetas que controla el antagonista principal del juego, Ruvik, con su mente conectada a STEM.

SHIBITOS - FORBIDDEN SIREN
Son cuerpos reanimados por fuerza sobrenaturales. Al contrario que los zombis, sí que tienen cierta inteligencia y personalidad. Además, su aspecto de personas corrientes da muchísimo miedo.

GANADOS - RESIDENT EVIL 4
Después de aniquilar zombis de los de toda la vida durante tres entregas, los ganados nos sorprendieron por su inteligencia, fuerza y rapidez. Había tres tipos: campesinos, fanáticos y soldados. Morir es vivir.

INFECTADOS - THE LAST OF US
El virus cordyceps unilateralis es el causante de que los humanos se transformen en estas horribles criaturas. Dependiendo del tiempo de infección pueden ser: corredores, acechadores, hinchados o chasqueadores.



5



6



7



8



9



10

5 LOS TIROTEOS serán un recurso como otro cualquiera, aunque el ruido alertará a otros engendros, que no dudarán en perseguirnos a toda costa.

6 EL ESCENARIO incluirá zonas volcánicas, desiertos rocosos y montañas nevadas, lo que aportará una variedad tremenda a nivel visual.

7 CICLO DÍA-NOCHE. Por el día los engendros serán más escasos ya que muchos estarán hibernando en sus nidos. Por la noche serán mucho más violentos y saldrán a cazar para alimentarse.

8 EL ARSENAL estará compuesto por una gran variedad de armas de fuego, como escopetas, pistolas, ametralladoras... y opciones cuerpo a cuerpo como bates de béisbol, hachas...

9 DEACON no será muy ágil que digamos, aunque podrá escalar a pequeños salientes o subirse en vehículos para ganar cierta ventaja sobre los engendros.

10 LA MOTO será nuestra compañera más fiel. Tendremos que rellenar su depósito, repararla si sufre daños, buscar nuevas piezas...











11 DISPARAR mientras conducimos no está recomendado por la DGT, pero podría salvarnos la vida en *Days Gone*.

12 BOOZER es el mejor colega de Deacon y otro de los miembros de la banda de moteros Mongrels que ha sobrevivido.

13 LOS HUMANOS pueden ser una amenaza igual o mayor que la de los engendros. Harán lo que sea necesario por sobrevivir y quedarse con nuestras pertenencias.

14 LA LIBERTAD DE ACCIÓN será una de las claves jugables, permitiéndonos actuar con sigilo o a tiros en función de la situación y de nuestras preferencias.

15 LAS ARMAS CUERPO A CUERPO son perfectas para no hacer ruido, aunque se van desgastando y rompiendo con el uso que hacemos de ellas.

engendros pesados, que prometen ser tremendamente duros. Es más, buceando en los menús descubrimos que hay otros seis tipos de engendro, pero no sabemos si aquí contarán los animales o no. Si no, desde luego, estaremos hablando de un verdadero ecosistema que nos obligará a afrontar los combates con multitud de estrategias diferentes, algo que puede suponer una gran diferencia jugable frente a sus competidores.

Cuanto más jugamos a *Days Gone* más claro tenemos que promete ser uno de los grandes éxitos de 2019 en PS4.

La gestión de nuestra moto será otra de las claves. No sólo tendremos que buscar combustible para que siga funcionando, también tendremos que repararla, modificarla con todo tipo de piezas, aparcarla bien cerca puesto que no reaparecerá en otras zonas ni nada por el estilo y, además, servirá como único punto de guardado manual aunque también haya puntos de control automáticos. El ciclo día-noche, con engendros más violentos al caer el sol y humanos más desprevenidos en esos momentos, también jugará un papel crucial en nuestras estrategias, como los cambios en el clima. A nivel técnico también disfrutamos de una importante mejora respecto a la anterior ocasión en que probamos el juego. Es cierto que no será el juego más puntero de PS4, pero resultaba fluido, consistente, las animaciones habían mejorado considerablemente y el sistema de detección de colisiones tres cuartos de lo mismo.

Lo jugamos, eso sí, en PS4 Pro, así que el espectáculo de efectos de iluminación, partículas y demás, fue bastante notable. Nos está costando dar nuestro brazo a torcer respecto a nuestras primeras impresiones allá por 2016, pero cada vez que lo probamos, cuanto más tiempo pasamos con él y, sobre todo, cuanto más se acerca el lanzamiento y Bend Studio mejora más su código, más claro tenemos que estaremos ante un exclusivo muy potente que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes éxitos de 2019.

EDICIONES BRUTALES

COMO BUEN EXCLUSIVO DE PS4, Sony apuesta muy fuerte por *Days Gone* y nos ofrecerá dos ediciones de lujo.



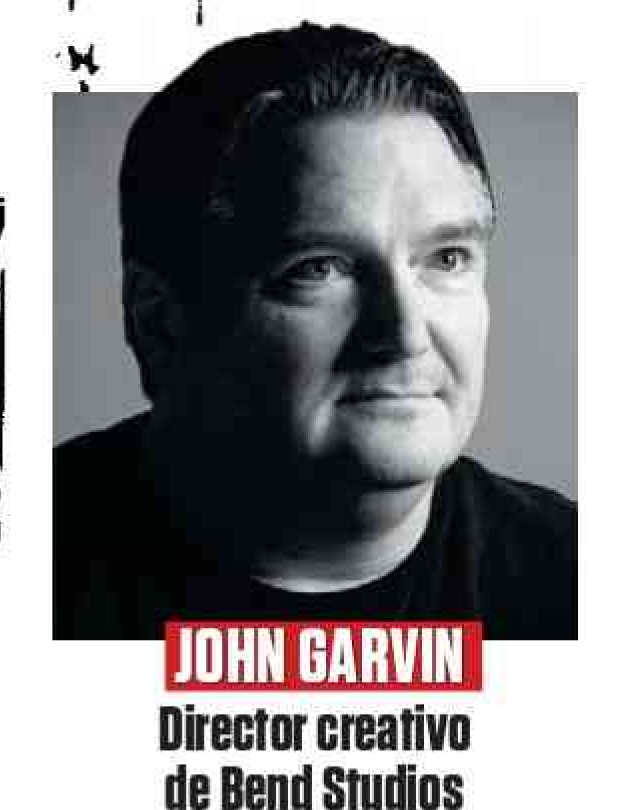
EDICIÓN ESPECIAL

Incluye el juego en caja metálica, un libro de ilustraciones, la banda sonoras y varios "goddies" digitales, como tres aspectos para la moto, un tema,...



EDICIÓN COLECCIONISTA

Esta edición incluye todo lo que ofrece la edición especial y varias cosas más, como una espectacular figura de Deacon junto a su moto y un engendro muerto, seis pines de coleccionista, un parche con el logo de la banda de nuestro protagonista y cuatro calcomanías.



JOHN GARVIN
Director creativo de Bend Studios

"Hemos creado un mundo abierto sistémico, así que no habrá dos partidas iguales en Days Gone"

Charlamos largo y tendido con John Garvin, director creativo de Bend Studio y artífice de la saga *Syphon Filter*, sobre la nueva joya apocalíptica del estudio.

¿Qué supone *Days Gone* para Bend Studio como desarrolladora de videojuegos?
Para empezar, hemos crecido mucho. Pasamos de los 50 trabajadores de *Uncharted: El Abismo de Oro* a los 130 que somos ahora. Seguimos siendo un estudio pequeño, pero estamos encantados con la oportunidad de hacer un gran juego AAA para una plataforma como PS4.

Hemos crecido como estudio para crear *Days Gone*, de 50 a 130 trabajadores, pero seguimos siendo un estudio pequeño.

¿Cómo de difícil es crear una buena narrativa en un juego de mundo abierto? ¿Qué habéis hecho para solucionar los problemas que este tipo de juegos suelen presentar?
Estamos deseando ver qué dicen los jugadores una vez que tengan *Days Gone* en sus manos. Para nosotros era muy importante crear una historia emotiva, unos personajes complejos y por los que de verdad te preocupes, etc. En los mundos abiertos los jugadores cuentan con un montón de distracciones que pueden alejarle de la trama principal o incluso hacer que no les importe lo más mínimo. Nuestra solución para evitar eso ha sido crear los "storylines". Uno de ellos, por ejemplo, trata sobre Deacon lidiando con su pasado. En lugar de ser una misión al uso, son montones de pequeñas "quests" que se van sucediendo a lo largo de todo el juego y que van contando esa historia en particular. El diseño es algo similar a lo que vemos en plataformas audiovisuales por streaming. Así, tienes acceso a distintas series (aquí los "storylines") y puedes ir saltando de uno a otro a tu gusto para ir completando cada una de las "temporadas". Es algo muy novedoso que no he visto en ningún otro juego, la verdad.

¿Qué importancia tienen las mecánicas de supervivencia en el juego?
Nosotros definimos el juego como acción de supervivencia, porque queremos que el mundo de juego se sienta tan peligroso como podamos. El sistema de la moto es un buen ejemplo. Tenemos que gestionar el combustible, algo que no vemos en los juegos de mundo abierto, para que los jugadores tengan la sensación de que viven en un mundo realista y muy peligroso, ya que la posibilidad de ir en moto supone una gran ventaja. Créeme, no quieres ir a pie en este mundo. Así, debes preocuparte de cuánto combustible te queda, dónde encontrar más, si sería buena idea ir a una gasolinera y exponerte a la emboscada de otros humanos, etc. Este tipo de pinceladas de supervivencia nos permiten construir un mundo abierto que realmente sea un peligro para el jugador, dejándole siempre con la sensación de que el entorno trata de acabar con él en todo momento.

¿Qué puedes decirnos de las hordas de engendros? ¿Fue difícil crearlas?
Fue lo primero que hicimos a nivel tecnológico. Al empezar nuestro primer proyecto para PS4 queríamos crear un tipo de enemigo que fuese visualmente espectacular. Por eso, contar con una horda de engendros que puede ir desde los 50 a los 500 miembros nos parecía perfecto. No soy un especialista en este tipo de cuestiones técnicas, pero te puedo asegurar que cuando otros desarrolladores visitan el estudio siempre nos preguntan: ¿cómo narices habéis conseguido colocar 500 enemigos en pantalla cada uno con sus propios movimientos, vestimenta, etc.? Así que de verdad que estamos muy orgullosos.

¿Cuántas clases de engendros veremos?
Aún no hemos hablado sobre todos ellos, pero nuestro objetivo siempre ha sido mezclar animales y humanos infectados de todo tipo que de verdad dieran lugar a distintos tipos de engendro más allá de lo visual. Queremos que los jugadores sientan que siempre hay algo nuevo esperándoles, que descubran nuevos desafíos a lo largo de la aventura y que, en definitiva, nunca se sientan seguros.

¿No tenéis miedo de no destacar lo suficiente entre tanta propuesta con zombis?
Desde luego es un desafío, especialmente a nivel de comunicación, pero creo que cuando los jugadores se pongan a los mandos entenderán por qué los llamamos engendros. No se trata sólo de cambiarles el nombre para parecer más listos. Es porque estas criaturas se sienten vivas y forman parte de un sistema. Las hordas tienen su propio territorio, tienen comportamientos de seres vivos no de muertos vivientes, como hibernar por el día, crear nidos en los que descansar, cazar por las noches, etc. Es parte de lo que hace que *Days Gone* sea único.

¿Qué puedes decirnos de la libertad de acción para completar misiones de la forma que prefiramos?
Nosotros lo llamamos "combate brutal de mundo abierto". Uno de los grandes desafíos en el desarrollo del juego era crear un mundo abierto en el que las emboscadas a campamentos humanos, las zonas infestadas de engendros o cualquier otro trabajo que llevemos a cabo se pudiese encarar desde cualquier dirección, en cualquier momento del día, con diferentes condiciones climáticas, con distintos elementos del entorno, etc. Así, nunca sabes qué variables te podrían ayudar en un momento dado o cuáles no. Además, podemos abordar la situación utilizando sigilo, ataques cuerpo a cuerpo, a distancia, debemos colocar nuestra moto en un lugar estratégico para una posible huida, etc. De esta forma creemos que no habrá dos jugadores que vivan la misma experiencia al afrontar una misión.

Los engendros no son zombis a los que les hemos cambiado el nombre. Son criaturas vivas con sus propias rutinas y sistemas.

Deacon es un miembro de una banda de moteros que, en un principio, es un malote con el que quizás cuesta empatizar. ¿Será verdaderamente un malo o nada más lejos?
Los miembros de una banda de moteros pueden ser criminales, pero no necesariamente. Lo que nosotros hemos querido aprovechar es esa sensación de camaradería y hermandad que se produce en este tipo de bandas. Además, Deacon se rige por un estricto código de honor que no le permite hacer determinadas fechorías ni ser realmente malvado. Lo que hace que empatizar con Deacon sea muy sencillo es que es un tío normal, no es un superhéroe. Todos podríamos llegar a ser él. Su transformación a lo largo del juego, de persona completamente destruida por la pérdida de su mujer a lo que acaba siendo al finalizar el juego, va de la mano del propio jugador, que se transforma de un inexperto superviviente a un auténtico aniquilador de hordas, capaz de acabar con cientos de engendros como ningún otro personajes del universo de juego.

Lo que hace empatizar con Deacon es que es un tío normal, no un superhéroe. Tú podrías ser él.

Ha pasado mucho tiempo desde vuestro último juego desarrollado para una consola de sobremesa. ¿Os ha costado mucho el salto técnico entre PS Vita y PS4?
Realmente el salto tecnológico no es tan grande. Mucha gente no se da cuenta de que PS Vita era, en esencia, una PS3 portátil. *Uncharted: El Abismo de Oro* era, básicamente un juego de sobremesa que se jugaba en una portátil, así que en términos de desarrollo y planificación no hemos tenido que hacer grandes cambios para PS4.

¿Así será PlayStation 5?

UN VISTAZO A LA NUEVA GENERACIÓN

¿Cuándo saldrá a la venta PlayStation 5? ¿Qué especificaciones tendrá? ¿Y cuál será su precio? Hemos analizado toda la información disponible para tratar de responder todas estas preguntas que mantienen en vilo a los jugadores. Echamos un vistazo al futuro para saber cómo será la nueva consola de Sony.

Desde su lanzamiento en 2013 hasta la actualidad, PS4 ocupa el podio de las ventas: con toda probabilidad superará los 100 millones de consolas vendidas en 2019. Pero esa posición de dominio no está asegurada con PS5: la fidelización de la base de jugadores no siempre está asociada a una marca, sino a una plataforma en concreto. Así, durante su generación PS2 fue líder con la brutal cifra de más de 155 millones de unidades vendidas. En cambio, con PS3 Sony quedó en un segundo lugar, superada por Wii (casi 102 millones de unidades) y prácticamente empatando con Xbox 360 (84 unidades vendidas). En un ámbito tan cambiante y con una competencia feroz, es comprensible que Sony no quiera desvelar ni una sola de las características de PS5, pero vamos a trazar un perfil de la próxima consola en base a todos los datos disponibles.

Crear una nueva consola implica una gigantesca inversión, que puede traducirse en una apuesta arriesgada. Pero el fin de ciclo es innegable: lo admitía la propia Sony a mediados de 2018 en una reunión para inversores, por boca del entonces CEO y Presidente de Sony Interactive Entertainment, John Kodera. Shawn Layden, presidente de Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, dejaba caer en una entrevista para Golem.de que no habría más versiones de PS4 (como PS4 Pro), sino que le va a suceder PS5. Incluso Kenichiro Yoshida, presidente de Sony, confirmaba en Financial Times la necesidad de un hardware de nueva generación. El propio John Kodera, en declaraciones a Wall Street Journal, hablaba de una "ventana de crecimiento" para Sony. Se refería a los planes de la compañía para los tres próximos años (contando desde 2018), periodo durante el cual llegaría PS5 y coexistiría con PS4. A partir de aquí, el momento concreto de lanzamiento es sólo una especulación inferida. El periodo al que hace referencia Kodera concluye en marzo de 2021, por lo que PS5 llegaría antes de esa fecha. Ace Securities, una prestigiosa firma japonesa de analistas financieros, apunta a una fecha mucha más temprana: finales de este mismo año. A partir de un estudio de mercado de Sony, dicha firma introducía un matiz a dicha fecha: el lanzamiento global sería más tarde, en base a la producción de condensadores cerámicos. Estos componentes van a ser esenciales en las tecnologías de nueva generación: desde los móviles 5G hasta los vehículos que van a llegar. La producción de los capacitadores no sería aún suficiente como para cumplir la demanda de PS5, en lo referente a un lanzamiento a gran escala. Nos vamos por tanto a 2020, una fecha en la que parecen coincidir muchos expertos. Analistas reconocidos como Mat Piscatella (de NPD Group) o Yuji Nakamura de Bloomberg afinan más: creen que PS5 no llegará antes del otoño del próximo año. Aquí juega también un papel fundamental la desaceleración en las ventas de PlayStation 4. En 2018 se vendieron 18 millones de consolas, dos menos que el año anterior. El analista Amir Anvarzadeh, de Asymmetric Advisors, señala cómo el parque de consolas PS4 (los mencionados 100 millones) influye directamente: la gran mayoría de usuarios potenciales de PS4 ya tienen una. A esta base de usuarios se suma la citada desaceleración, propia de una consola que ya alcanza el final de su ciclo. Para los analistas estos factores son tan importantes que incluso concretan el año fiscal de 2020 como el momento "forzoso" para que Sony lance su nueva consola.

El consenso en torno a 2020 como fecha de lanzamiento está extendido. Cabe entonces preguntarse cuáles son los planes para PS4 hasta el lanzamiento de su sucesora. Es innegable

La mayoría de analistas tecnológicos y expertos financieros tienen clara la fecha más probable para el lanzamiento de PlayStation 5: mediados o finales del próximo año fiscal. ¿Será en otoño de 2020?

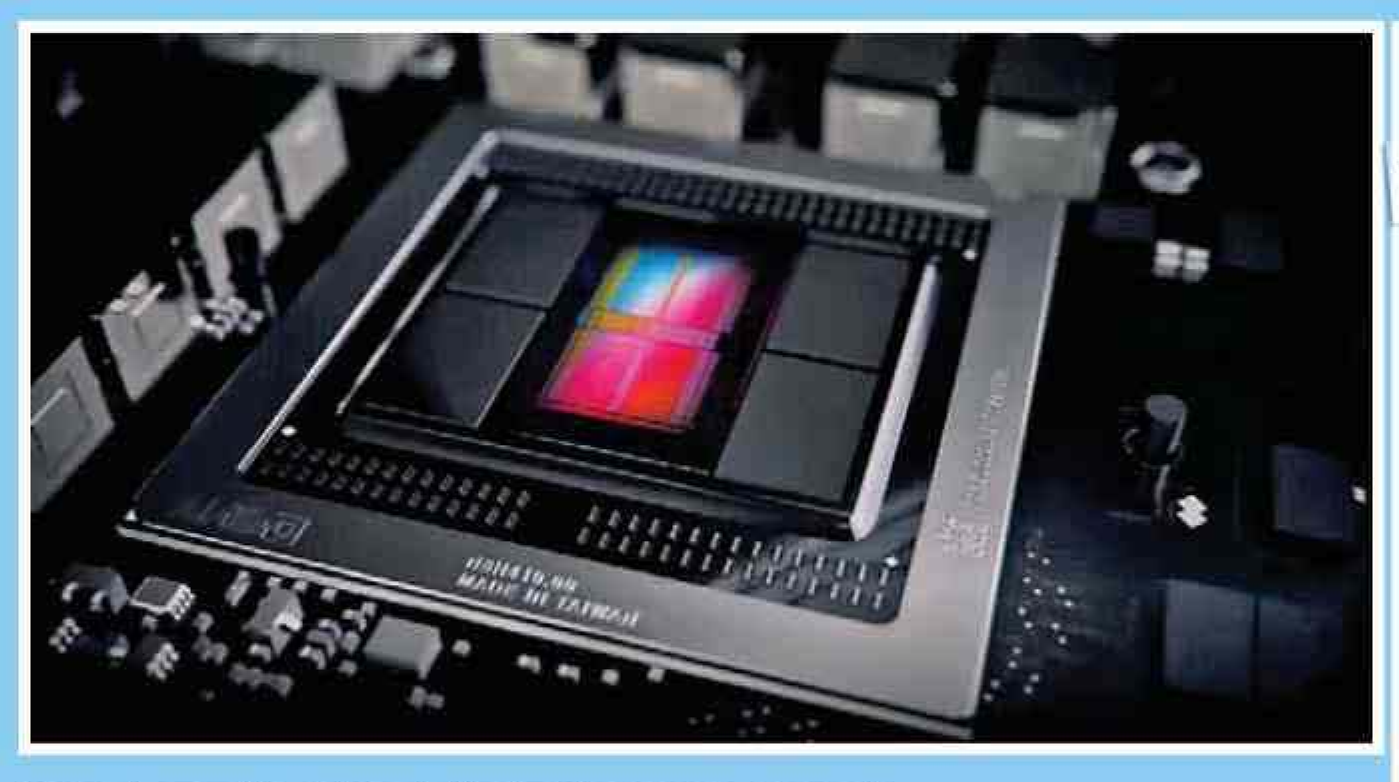
TECNOLOGÍA DEL FUTURO, HOY

LOS FABRICANTES CON LOS QUE HA TRABAJADO SONY en PlayStation nos dan una pista de qué tipo de componentes podría incorporar PS5. Del mismo modo, la tecnología actual más avanzada (y la que está por llegar) sin duda jugará un papel fundamental en la nueva consola.



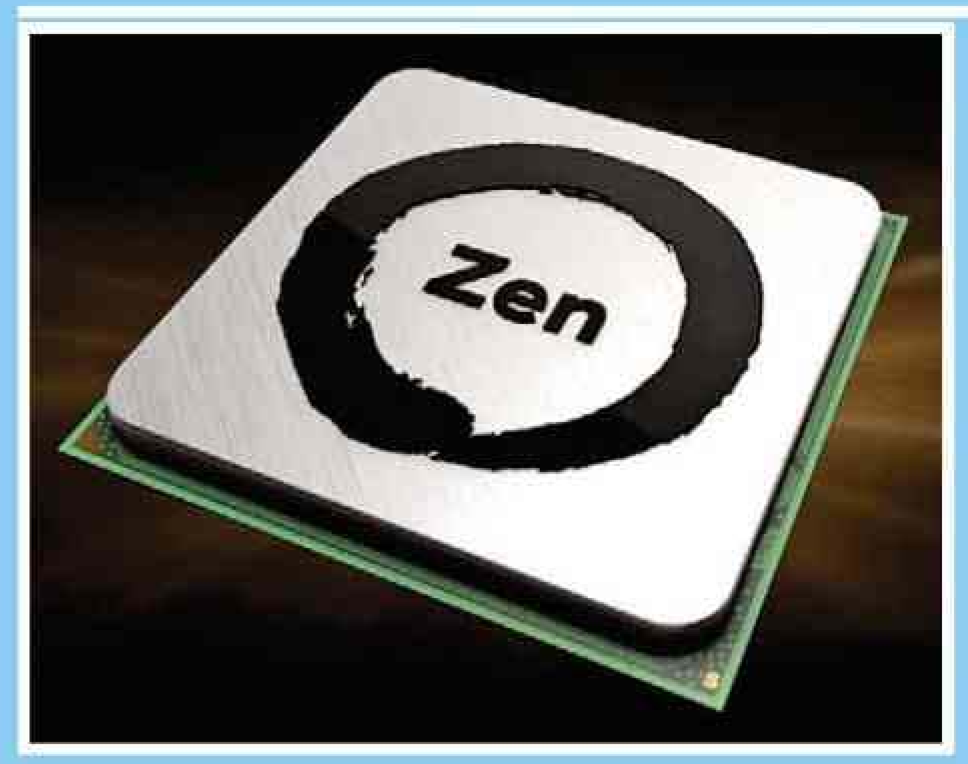
REAL TIME RAY TRACING (RTX)

Esta tecnología es capaz de conseguir reflexiones completas, emulando el funcionamiento de la luz real en un entorno virtual. El resultado es una inmersión total y un realismo inédito. Por ahora sólo las tarjetas NVIDIA de PC soportan este tipo de renderizado, pero, una reciente oferta de trabajo de Sony buscaba perfiles especializados en Ray Tracing, de cara a trabajar en PS5.



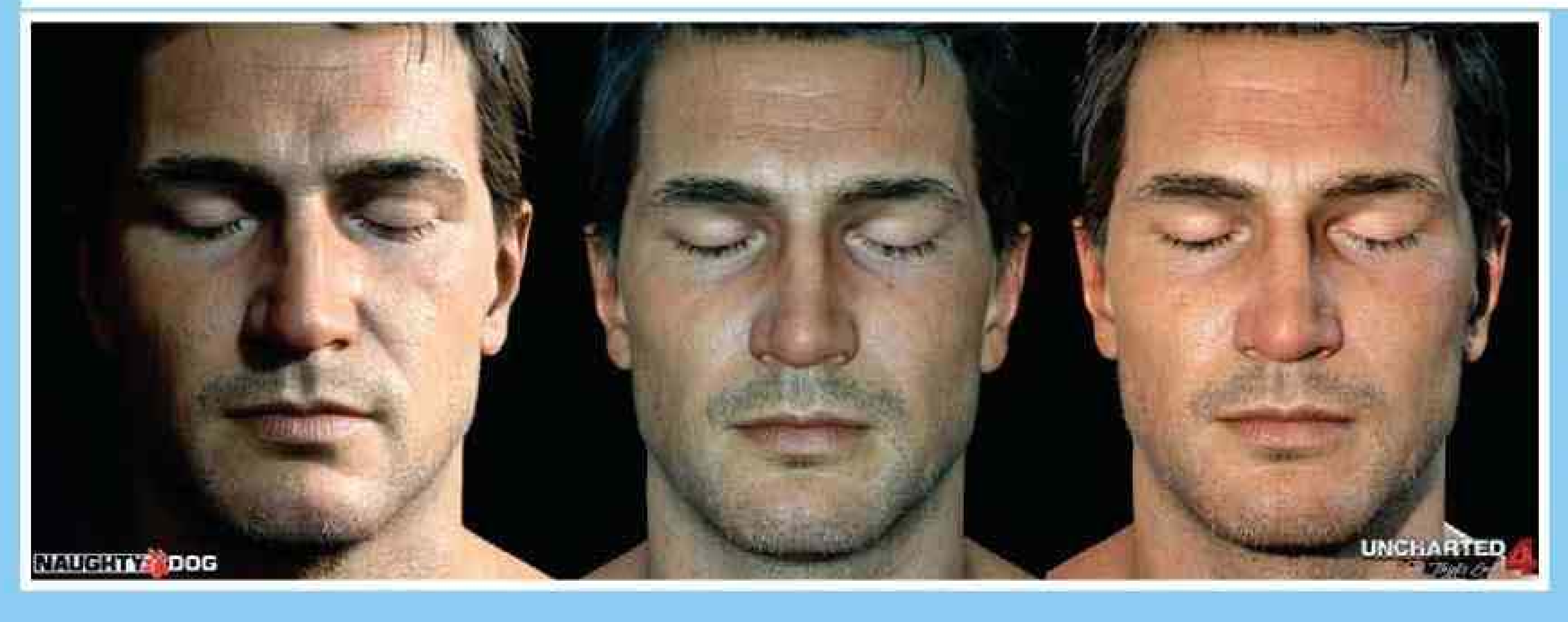
GPU CON ARQUITECTURA NAVI

Si Sony vuelve a contar con AMD para crear la GPU de PS5, la inminente Navi tiene todas las papeletas de ser la elegida (o bien una versión adaptada a la nueva consola). Esta GPU tendría una potencia de procesamiento de 12-15 Teraflops, que dejarían muy atrás a los 4,2 de PS4 Pro. Navi no será puesta a la venta de manera oficial hasta el verano. Ciertas informaciones apuntan a una posible presentación en el E3 2019, coincidiendo con el periodo en que Sony y Microsoft mostrarían sus nuevas consolas en eventos propios.



CPU ZEN DE AMD

Con casi total probabilidad, éste va a ser el núcleo de PS5. Algunas filtraciones especifican que PS5 tendría una CPU Ryzen con 8 núcleos. La arquitectura sería Zen 2, aunque Zen 3 llegará en 2020, coincidiendo con la probable fecha de lanzamiento de PS5. A una enorme potencia de procesador habría que añadir otra ventaja para los desarrolladores: trabajarían con una arquitectura conocida, similar al "ecosistema" que posee ahora PS4.



12-15 TERAFLOPS

Los nuevos procesadores van a permitir a PS5 multiplicar el rendimiento total del sistema. A mayor potencia computacional (es decir, más Teraflops), más complejos y detallados serán los mundos representados y sus gráficos. Los Teraflops serán esenciales para que PS5 "mueva bien" los 4K de forma nativa y a una tasa de frames correcta.

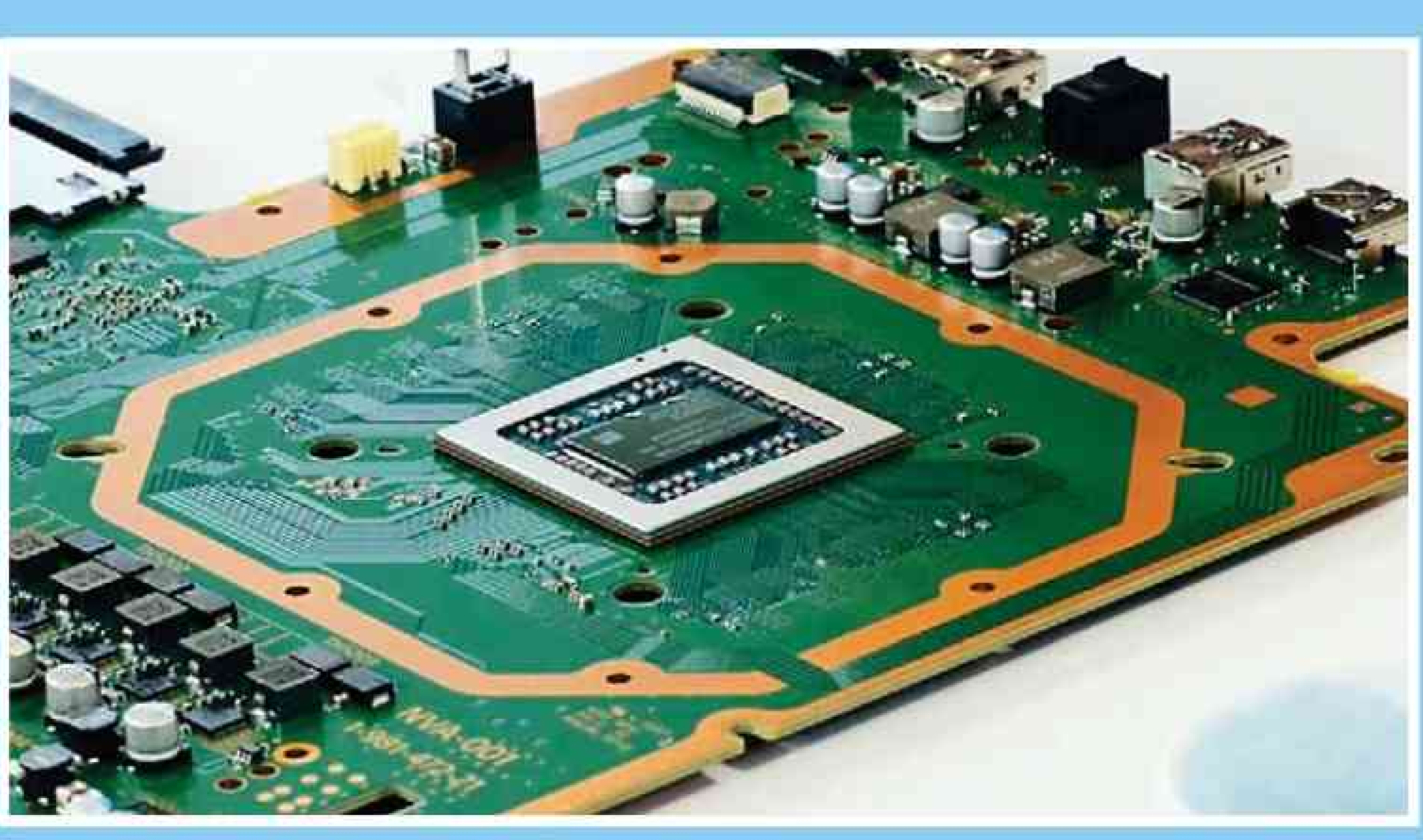
que se ha reducido el número no ya de exclusivos para PS4, sino el anuncio de próximos títulos. Pero precisamente ese factor es señal inequívoca de la llegada de PS5, así como prueba de que los estudios ya se hallan inmersos en el desarrollo de juegos "next gen". Sería el caso de Rocksteady, con su reticencia a anunciar su nuevo proyecto. Los británicos llevan varios años inmersos en el desarrollo del mismo, del que no conocemos detalles oficiales más allá de que estaría ambientado en el universo de DC Comics. Al parecer el estudio aún no ha decidido si lanzar su juego en PS4, reservarlo para PS5 o incluso hacerlo en ambas plataformas. Unas deliberaciones que explicarían por qué su proyecto se ha "saltado" las últimas ediciones del E3 y todos los eventos importantes. Ocurriría lo mismo con otro juego de superhéroes: *The Avengers Project*. Anunciado en 2017, este título (bajo desarrollo de Crystal Dynamics) no ha vuelto a dar señales de vida, más allá de confirmar que prosigue su desarrollo. Llama la atención que, recientemente, el estudio haya ofertado puestos senior, entre ellos el de productor principal con vistas al desarrollo "de juegos para la próxima generación de consolas".

Juegos como *The Avengers Project* de Crystal Dynamics o lo próximo de Rocksteady mantendrían en secreto sus detalles con vistas a un lanzamiento en las consolas de nueva generación.

En la creación de una consola que sea competitiva, las compañías buscan ofrecer la tecnología más avanzada posible. Y aquí "posible" es la palabra clave, ya que a veces los prototipos se basan en tecnologías que aún no han sido producidas en masa; por tanto, sus costes iniciales pueden ser demasiado elevados, forzando un periodo de espera hasta que dicho coste sea más asumible. La lógica nos dice que,

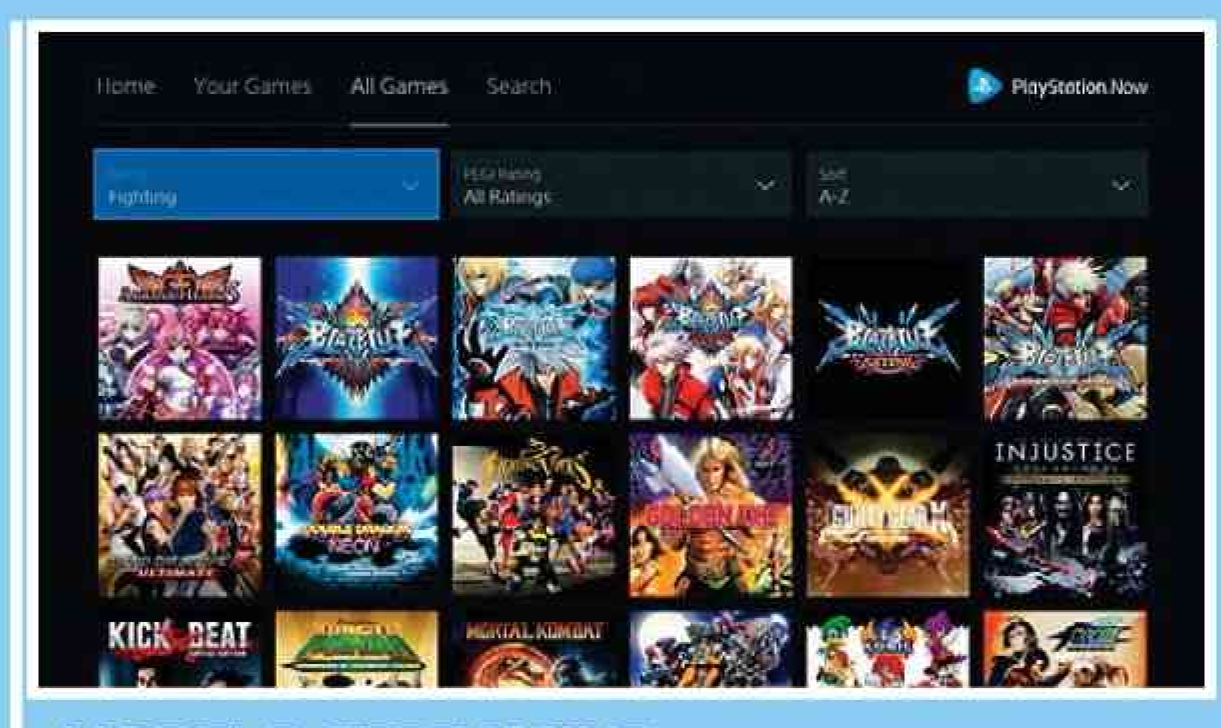
RUMORES Y FILTRACIONES

HASTA QUE LLEGUE INFORMACIÓN OFICIAL por parte de Sony, podemos especular en base a las informaciones que ya conocemos, separando "el grano de la paja" sobre PS5.



SONY TRABAJANDO CON AMD

Lisa Su, máxima responsable de AMD, confirmó que trabajan con Sony en su consola de próxima generación. AMD fue responsable de la CPU y la GPU incorporadas en PS4.



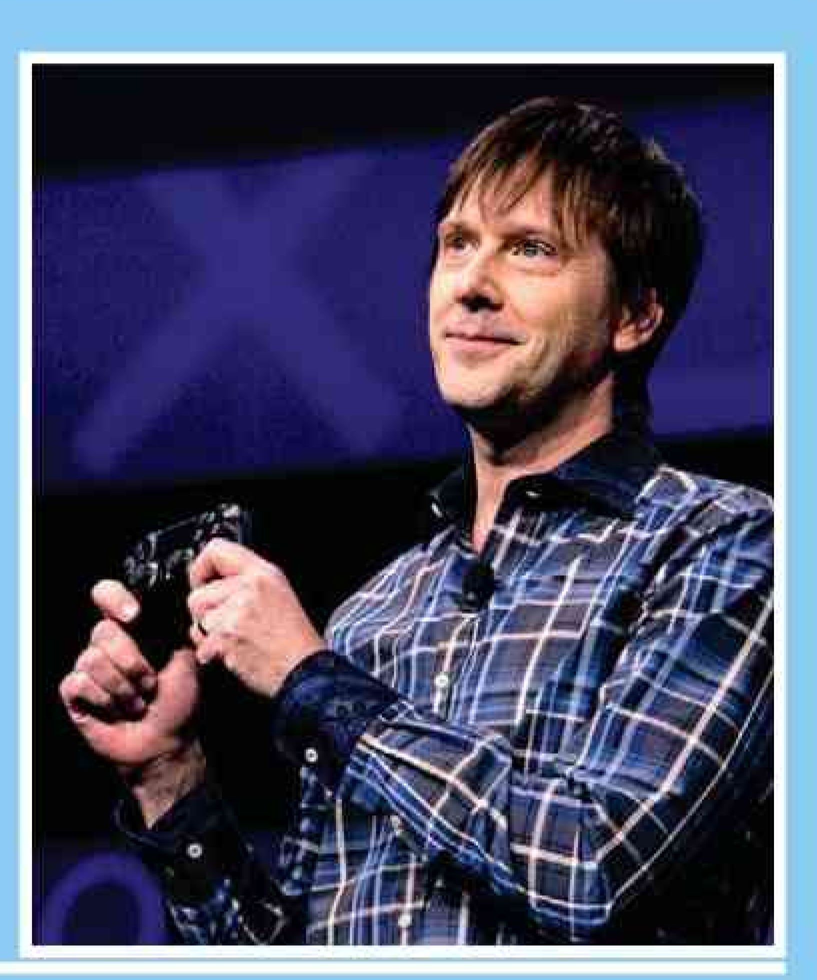
MODELO STREAMING

Servicios como PlayStation Now permitirían a PS5 jugar títulos "desde la nube". Perfecto para catálogos previos, si bien la latencia daría problemas de cara a juegos modernos con elementos online.



PATENTE DE RETROCOMPATIBILIDAD

Mark Cerny, el "arquitecto" de PS4, registró un sistema para detectar y emular juegos de las anteriores PlayStation. Pero cuidado: la patente no menciona explícitamente a PS5.





POSIBLES ESPECIFICACIONES

Desde diseños "invent" como éste de aquí al lado hasta filtraciones de presuntos "insiders": todo se debe coger "con alfileres". Lo que está claro es que la expectación en torno a PS5 es máxima, y que es más que probable que la consola cuente con un procesador Navi, una GPU Ryzen 2 (tal vez 3), memoria GDDR y soporte mejorado de VR.

AMD ya ha confirmado que trabaja con Sony en el diseño y las características de su nueva consola, lo que hace más que probable que PS5 cuente con un procesador Ryzen y una GPU Navi.

como ha ocurrido en anteriores iteraciones de PlayStation, PS5 estará en un peldaño superior en términos de potencia gráfica. Dicho de otro modo: mayor capacidad de memoria y un procesador potente. PS4 usa GDDR5, así que tanto por costes como por "fidelidad" sería lógico pensar que PS5 cuente con memoria GDDR6 o incluso un modelo superior. Si la compañía vuelve a trabajar con AMD (como hiciera con PS4), Ryzen es el candidato más firme como CPU de la de PS5. Ahora mismo estos procesadores están en la versión Ryzen 2. Ryzen 3 no entrará en producción hasta 2020, así que quizás podamos descartarlo para PS5. El propio Ryzen 2 ya sería un salto de gigante respecto al procesador APU de PS4. Pero el "plato principal" de PS5 sería su GPU y su capacidad gráfica. De nuevo nos fijamos en PS4 y en la alianza de Sony con AMD, fabricante de la GPU 7870 de dicha consola. Los nuevos chips de la compañía serían "el ingrediente secreto" de PS5; en concreto Navi, la nueva unidad gráfica de AMD. Esta GPU tendría una potencia de procesamiento cercana a las 12-15 Teraflops, que dejarían muy atrás a los 1,84 Tf de PS4. Pero que Navi tenga esa capacidad no significa que la consola la vaya a alcanzar. Las GPUs Navi pueden tener hasta 80 unidades de computación; pero la práctica habitual es que no todas esas unidades estén "activas"; de ese modo se acelera la producción en fábrica. Asimismo, una potencia superior conlleva un mayor calentamiento del chip. Esto haría necesaria una refrigeración mucho más avanzada... Y en consecuencia, más cara.

A la hora de calcular el precio que podría tener PS5, no es fiable guiarse por los costes de sus posibles componentes: solamente la suma de un procesador Ryzen 2 y una GPU Navi superaría con creces el precio de una PS4 Pro. A todo esto hay que añadir el resto de componentes: memoria, ventilación, disco duro, unidad óptica, Ethernet, puertos... ¡Y eso sin contar periféricos! Obviamente Sony necesita un producto competitivo, aunque eso signifique lanzar PS5 a un precio inferior de lo que valen en total sus componentes. Pero incluso así, ahora mismo los costes de producción lo harían inviable: de nuevo es lógico pensar que se esperará como mínimo un año antes de lanzar la consola, para que la inversión tenga unas mínimas perspectivas de rentabilidad. Puede que, pese a todos estos factores, Sony "se líe la manta a la cabeza" y lance PS5 por 500 euros; pero consideramos más probable un precio cercano a los 600. Insistimos: todo esto es en un sentido hipotético y en base a la información disponible. Lo que es innegable es que nos esperan tiempos muy emocionantes: los de la revolución que traerá PS5.

QUÉ LE DEBEMOS PEDIR A PS5

¿CÓMO TIENE QUE SER LA PRÓXIMA PLAYSTATION? Seguro que cada jugador podría hacer una "lista de la compra", que incluya todo lo que le pide a una máquina de nueva generación: gráficos más espectaculares, periféricos exclusivos, un diseño rompedor... Pero existen una serie de características que consideramos esenciales para la futura consola de Sony.





UPGRADE DEL DUAL SHOCK

Tanto el TouchPad como el altavoz del Dual Shock 4 han sido "gimmicks" brillantes, pero la nueva versión puede ofrecer mucho más: botones más ergonómicos, vibración más adaptativa, tal vez separar el mando en dos dispositivos, una pantalla incorporada al mando...

ARQUITECTURAYDISCODURO

Todavía debemos esperar a una generación de consolas basadas sólo en el formato digital; eso no quita que la capacidad de almacenamiento de PS5 deba estar a la altura, con un mínimo de dos Teras de disco duro. También le pedimos una refrigeración de nuevo cuño (pero que no suene como un reactor), así como una CPU y GPU un paso por delante de los estándares actuales.



4K/60 FPS ESTABLES

La actual generación de consolas marcan "el camino" a seguir en términos visuales. Las 4K son obligatorias en PS5, siendo deseable que fuesen nativas (no emuladas) y con una tasa de frames estable. También estaría bien que la nueva consola "imitase" al PC y permitiera escoger resoluciones menores y más estables.



RETROCOMPATIBILIDAD MEJORADA

La asignatura pendiente de Sony, y algo en lo que Microsoft le lleva clara ventaja. Deseamos una retrocompatibilidad en alta resolución sin restricciones y compatible con soporte físico.

REALIDAD VIRTUAL DE NUEVA GENERACIÓN

Si Sony quiere seguir apostando por la realidad virtual (que seguro que sí), con PS5 tiene la oportunidad de corregir limitaciones. Queremos un dispositivo independiente, sin el "lío de cables" que presenta el modelo actual y con una resolución a la altura. Y con un diseño menos aparatoso.



RAGE 2®

ID SOFTWARE Y AVALANCHE DESATAN SU FURIA



Dicen que deberíamos calmarnos, que la rabia nos domina... Pero los chiflados que pueblan este Yermo sólo entienden un idioma: el de la ira, así que vamos a darles su propia medicina.

PS4 | ID SOFTWARE/AVALANCHE STUDIOS | SHOOTER | 14 DE MAYO

El anuncio de *Rage 2* pilló por sorpresa a muchos jugadores y periodistas el año pasado. No debería, sin embargo, parecernos tan insólito si tenemos en cuenta que el juego original vendió tres millones de copias, una cifra más que aceptable y que suele indicar que desarrollar una segunda parte es una buena idea. Sí que resulta llamativo que hayan transcurrido nueve años desde que se lanzó la primera entrega, motivo por el que parte de la comunidad se había olvidado de aquel shooter imperfecto, pero lleno de virtudes que lanzó id Software en 2010. Sus mayores defectos fueron una historia algo insulsa y un falso mundo abierto que nunca terminó de estar bien diseñado o explotado. Los creadores de *Doom*, por eso, han decidido buscar la ayuda de unos expertos en la materia, Avalanche Studios, para no caer en los mismos errores.

Las alianzas entre estudios, que deciden unir sus fuerzas para desarrollar un videojuego, no son un hecho muy común por estos lares. Es algo que sí vemos en proyectos "indie" o por tierras niponas, pero siempre resulta difícil de ver en mentali-







dades de grandes compañías, que no quieren aceptar que quizás haya otros que sepan hacer algo mejor que ellos. No es el caso de Tim Willits, director de id Software que, tal y como nos dijo durante nuestra entrevista con él, su estudio no cuenta ni con la experiencia ni con un motor gráfico capaz de desarrollar un juego de mundo abierto, así que la colaboración les pareció un trato perfecto. El buen hacer de id Software nos proporcionará unos tiroteos marca de la casa, contundentes y brutales, mientras que la mano de los creadores de *Just Cause* se dejará ver en cuestiones como los combates con vehículos, el motor de físicas o su propuesta de mundo abierto. Los cambios, tanto a nivel jugable como estético, serán muy numerosos, tal y como descubrimos durante las dos horas »

1 ***RAGE 2* MEZCLARÁ** tiroteos en primera persona y conducción de vehículos en un colorido mundo abierto creado gracias a la colaboracion entre id Software y Avalanche Studios.

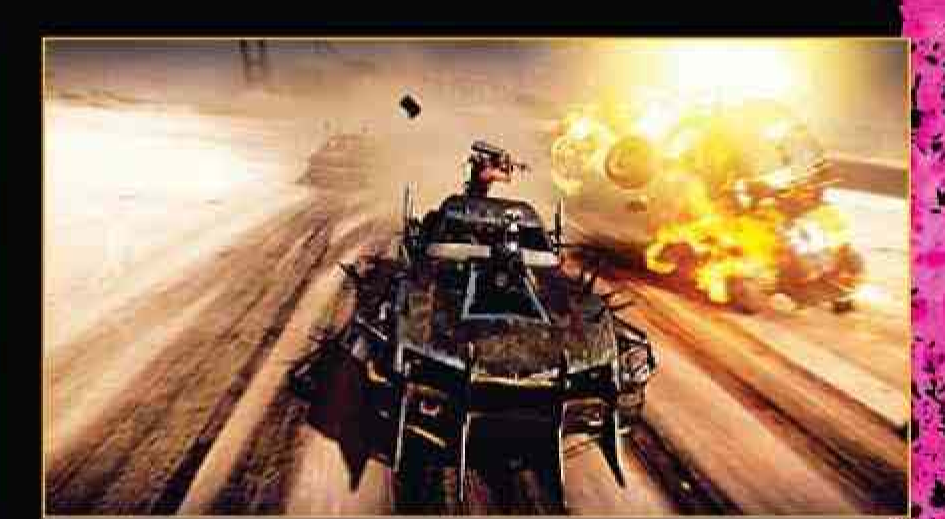
2 **EL YERMO** estará repleto de facciones que lucharán entre ellas. La peor de todas será La Autoridad, que hará las veces de villano principal de la historia.

Apocalipsis con dos padres

LA COLABORACIÓN entre estos dos estudios será clave, así que aquí repasamos la trayectoria de ambas compañías.









ID SOFTWARE

El estudio de Luisiana, fundado por John Carmack y John Romero em 1991, es responsable, básicamente, de revolucionar la industria del videojuego. Son los creadores del género de los shooters en primera persona y sin ellos jamás se hubiese popularizado el juego en ordenadores, una actividad que estaba relegada a las consolas. Suyo es el mítico *Wolfenstein 3D*, abuelo del género y las sagas *Doom* o *Quake*. Como veis siempre han estado muy centrados en el mundo de los shooters y, aunque pasaron por años poco prolíficos, resurgieron de la mano de Bethesda con *Rage* y, sobre todo, con el regreso de *Doom* en 2016. Vamos, que son genios en el noble arte de pegar tiros.

AVALANCHE STUDIOS

Afincado en Estocolmo, este joven estudio, que se fundó en 2003, se ha centrado en el desarrollo de juegos de mundo abierto desde sus inicios. Las aventuras de Rico Rodriguez en las cuatro entregas de *Just Cause* son su estandarte como desarrolladora de videojuegos, aunque también nos han regalado obras tan notables como *Renegade Ops*, una aventura con los combates entre vehículos como eje principal o *Mad Max*, una propuesta que, a nuestro juicio, fue excesivamente criticada en su día que, pese a sus defectos, contaba con algunos momentos memorables. Los mapas gigantescos, una gran cantidad de explosiones por píxel cuadrado y los vehículos son sus tres señas de identidad.

Armamento del caos

EL ARSENAL DE LA SEGUNDA ENTREGA es uno de los cambios más sustanciales respecto al juego original. En lugar de ofrecernos unas armas convencionales sin más, cada una de ellas tendrá un comportamiento muy diferenciado que, utilizadas junto con las distintas habilidades de nuestro protagonista, nos permitirán construir todo tipo de combos, haciendo que los tiroteos sean realmente espectaculares. Con algo de práctica, los combates serán como un ballet precioso y mortal.



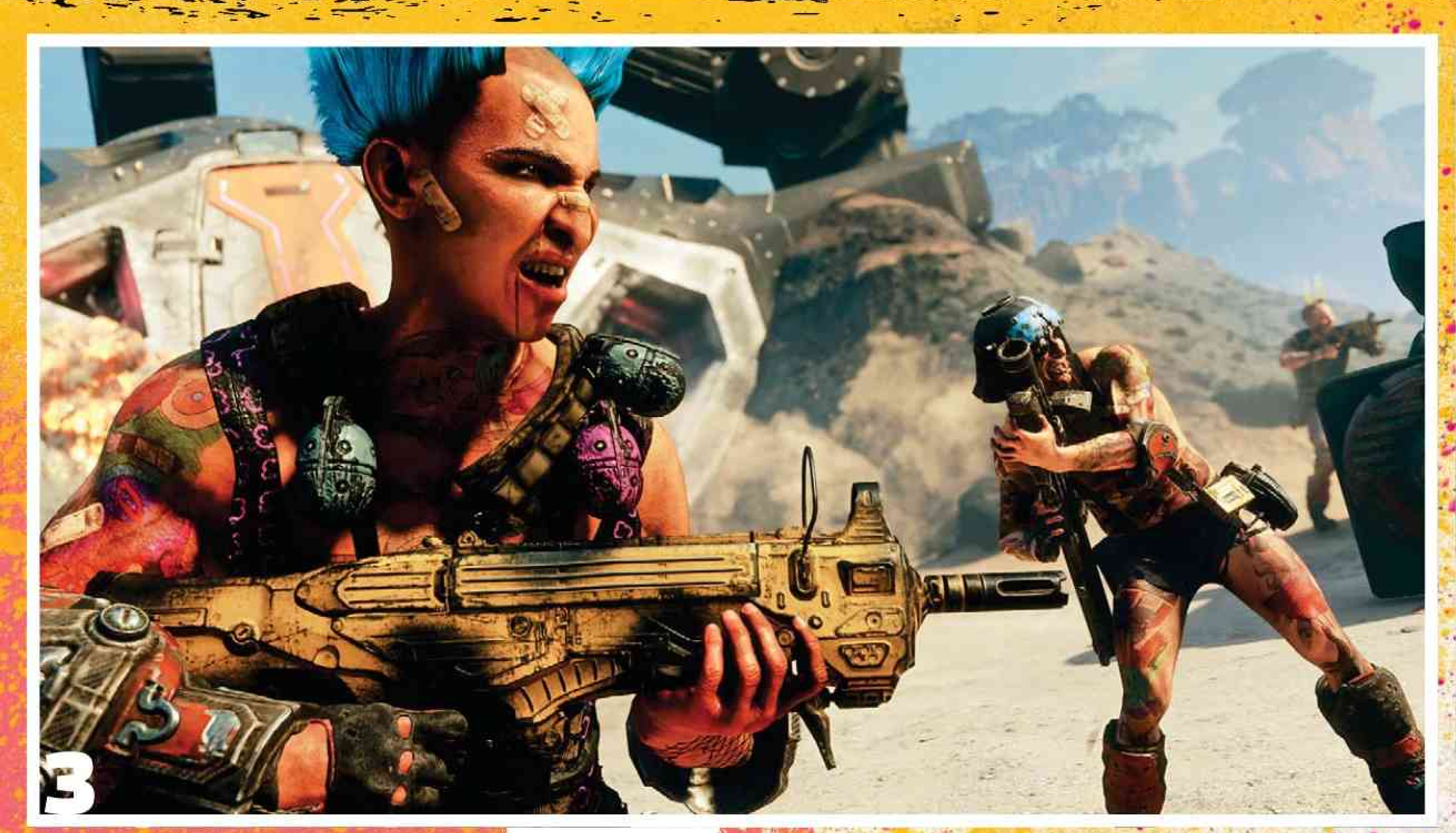
ESCOPETA

Por su contundencia podría parecer la típica escopeta de id Software, rollo *Doom*, pero en realidad su disparo es como una especie de onda de choque que, además de herir a nuestros rivales, los lanza por los aires de un modo salvaje.



VEHICULOS

Uno de los puntos fuertes de Avalanche Studios a lo largo de su trayectoria han sido los combates a lomos de distintos vehículos. Además de coches armados hasta los dientes también contaremos con imponentes vehículos voladores.



3



7



8



4



5



6

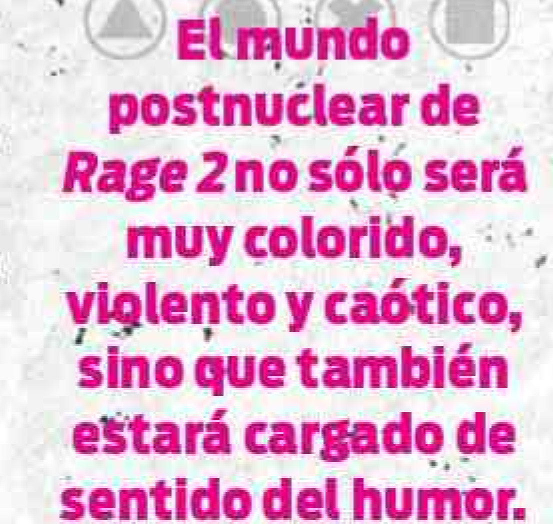
3 LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA será muy diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en los mundos apocalípticos, con mucho colorido.

4 LA FAUNA DEL YERMO no sólo incluirá a bandidos y gentuza de todo tipo. También nos las veremos con todo tipo de animales.

5 ENTRE LOS VEHÍCULOS disponibles no sólo encontraremos coches o monster trucks, sino que también veremos vehículos voladores.

6 LA HISTORIA se situará 30 años después del juego original. Aunque veremos algunos personajes de aquella entrega, no será necesario haber jugado a la primera parte para disfrutar a tope de esta secuela.

que pudimos probar el juego en las oficinas de Bethesda en Londres. Aunque a simple vista *Far Cry: New Dawn* tiene un aspecto artístico parecido, con mucha predominancia de los rosas, púrpuras, amarillos o fucsias, la verdad es que son muy diferentes. El Yermo de *Rage 2* es un auténtico mundo postapocalíptico, repleto de bandidos, mutantes, chiflados y facciones intentando controlar los escasos recursos que quedan en el planeta. Eso sí, todo tiene un tono mucho más desenfadado que en la primera entrega y disfrutaremos de mucho sentido del humor. La sensación es que los colgados que pueblan el Yermo están disfrutando muchísimo de este mundo violento, caótico y despiadado. Esta nueva entrega estará ambientada 30 años después de los acontecimientos que vivimos en la primera. Nosotros nos pondremos en la piel de el último Explorador, pudiendo escoger su sexo antes de comenzar nuestra aventura. Aunque la historia será completamente independiente y no hará falta haber jugado al original, sí que nos hemos encontrado con muchos guiños al juego original, como la mítica Loosum Hagar que en su día nos enseñaba a utilizar el wingstick, y que ahora es la alcaldesa de Wellspring, ciudad que es aún más bollante en esta nueva versión.



El mundo postnuclear de *Rage 2* no sólo será muy colorido, violento y caótico, sino que también estará cargado de sentido del humor.

La movilidad de nuestro protagonista fue uno de los elementos que más rápidamente llamó nuestra atención. Además de correr y apuntar con mucha velocidad, muy al estilo de la última entrega de *Doom*, también podremos hacer una especie de esquive en cualquier dirección que dará mucho dinamismo a los combates. El arsenal a nuestra disposición será bestial. Lo mejor es que la mayoría de armas tendrán un disparo o habilidad secundaria. Así, por ejemplo, la escopeta disparará proyectiles y, con el disparo alternati-



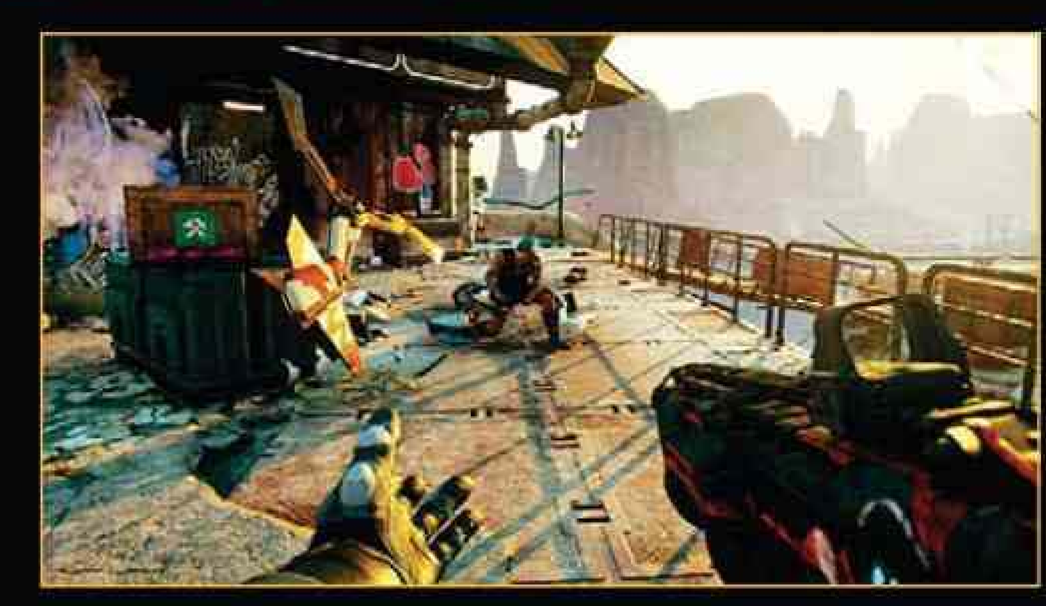
LANZAMISILES

Cuando el diálogo con nuestra escopeta falle, no nos quedará más remedio que utilizar a su hermano mayor, que lanza una ristra de misiles que arrasan con todo lo que pillen. Con una de las mejoras, además, los proyectiles serán teledirigidos.



RIFLE DE GRAVEDAD

No es el nombre oficial, pero lo hemos bautizado así porque nos permite disparar proyectiles sobre los enemigos y otros objetos del escenario y lanzarlos de forma súbita hasta el siguiente lugar con el que apuntemos con nuestro arma.



WINGSTICK

Este mítico bumerán de la primera entrega volverá por la puerta grande en esta nueva entrega. Con una de las mejoras que desbloqueamos podremos incluso golpear a los enemigos que estén protegiéndose tras una cobertura.







vo, lanzará unas ondas que propulsarán a los enemigos por los aires. Nuestra demo comenzó en Wellspring, donde se nos encomendó la misión de impresionar a un tal Klegg Clayton. Para lograrlo, tendremos que participar en una carrera de coches y en el show Mutant Bash TV, dos actividades que ya estaban disponibles en la entrega original. Nuestras sensaciones al ponernos al volante para encaminarnos a nuestro objetivo fueron algo agridulces. Después de disfrutar de las excelentes batallas sobre ruedas del *Mad Max* de Avalanche Studios esperábamos disfrutar de lago similar o incluso superior, pero el control no resultaba todo lo preciso que nos hubiese gustado, con la contradictoria sensación de que los coches pesaban mucho y que, al mismo tiempo, "flotaban" demasiado al cambiar de dirección. Por supuesto, era una versión alpha, por lo que las cosas pueden cambiar mucho de cara a su lanzamiento. Las sensaciones fueron algo más positivas durante la carrera en sí, con un sistema de turbo que nos permitió embestir a nuestros contrincantes para deshacernos de ellos y, sobre todo, al descubrir que este aumento de velocidad nos permitía hacer los giros que anteriormente nos parecían imposibles. Una vez conseguida la victoria, nos dirigimos a nuestra siguiente misión: participar en un programa de televisión en el que debíamos sobrevivir a varias oleadas enemigas en escenarios que, además, estaban repletos de trampas.

El uso de vehículos será una de las bases jugables, haciendo gala del buen hacer de Avalanche Studios en este sentido, como en *Mad Max*.

Los tiroteos son una absoluta delicia de principio a fin. La contundencia de nuestros disparos, la precisión en el control o su carácter frenético son sus puntos fuertes, aunque lo más interesante serán las múltiples opciones estratégicas que nos ofrecerán. Nuestro protagonista irá visitando distintas arcas, los refugios en los que algunos afortunados esperaban a que la Tierra volviese a ser un lugar habitable tras la apocalíptica caída del meteorito Apophis. Allí irá obteniendo distintas habilidades sobrenaturales. El héroe del juego original contaba con una de estas habilidades, la capacidad de regenerar su salud gracias a unas nanomáquinas, pero lo de esta secuela será mucho más espectacular. Así, podremos crear un escudo que nos protegerá de los proyectiles enemigos, lanzarnos en picado desde las alturas para pegar un puñetazo en el suelo que provocará una onda expansiva de destrucción, utilizar una especie de empujón de la fuerza al estilo Star Wars o generar un vórtice gravitatorio que atraerá a nuestros enemigos. Lo más interesante, sin embargo, será la capacidad de combinar todas estas habilidades con las capacidades de las distintas armas para construir una coreografía letal y absolutamente embriagadora. El ejemplo que voy a explicar a continuación parece complicado, pero es algo que pudimos hacer a las dos horas de juego. Uno de los minijefes a los que nos enfrentamos en un campamento rival, rodeado »

7 EN CUANTO A GRÁFICOS pudimos ver detalles realmente espectaculares, especialmente en lo referente a los efectos de iluminación y de partículas.

8 EL WINGSTICK será una de las armas que regresará respecto a la primera entrega. No es tan espectacular como un lanzamisiles, pero resulta tremendamente divertido lanzarlo.

9 LOS JEFES FINALES tendrán un toque muy clásico en cuanto a la jugabilidad, ya que contarán con varias rutinas de ataque que tendremos que aprender para salir victoriosos.

Habilidades de superhéroe

CONTAREMOS con capacidades sobrehumanas que podremos mezclar con el imponente arsenal para hacer combos letales.



BARRERA

Puede parecer de cobardes, y más en un juego con un protagonismo tan brutal de la acción directa y sin tapujos, pero a veces será un recurso ideal para frenar los proyectiles de nuestros rivales y para diseñar nuevas estrategias de combate, especialmente contra los numerosos jefes finales.



SHATTER

Emular a un jedi estará literalmente en la palma de nuestra mano gracias a esta habilidad, que nos permitirá empujar a los enemigos con un campo de fuerza invisible y muy poderoso. Por supuesto, ya pudimos aprovecharlo para lanzar rivales que deambulaban demasiado cerca de un precipicio.



SLAM

Hay veces que, ante tanto mutante indeseable, no nos queda más remedio que dar un puñetazo en la mesa y enseñarles quién manda. Bueno, en la mesa o mejor aún en el suelo tras saltar desde las alturas, y así desatar una onda de choque que arrasa con todo lo que esté dentro de su radio.



GRANADA VORTEX

Jugar con la gravedad siempre nos ha gustado, así que vamos a disfrutar cual Newton con esta granada que genera un vórtice que atraerá a los enemigos a su centro. Lo mejor es que, una vez allí reunidos, podremos dispararles a nuestro antojo ya que quedarán flotando y desprotegidos.



10



11



13



12



14

10 KLEGG KLAYTON es uno de los excéntricos personajes que poblarán el Yermo de *Rage 2*.

11 EL MAPA ESTARÁ DIVIDIDO EN BIOMAS. Cada uno de ellos mostrará un clima, una flora y una fauna completamente diferente, así que la ambientación será muy variada.

12 PARA ACABAR CON UN CONVOY rival tendremos que planificar nuestra estrategia y llevar explosivos para parar un tren.

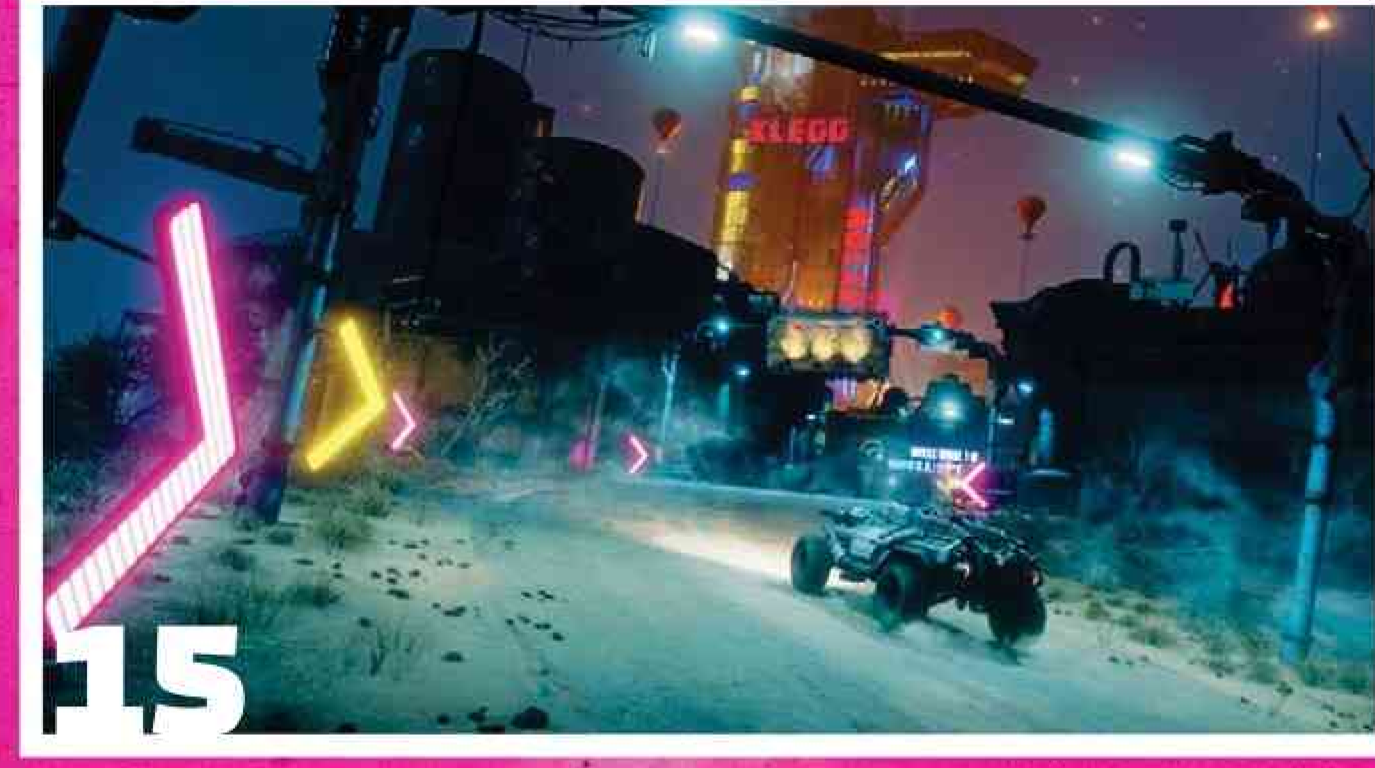
13 EL NIVEL DE CAOS y de explosiones por píxel cuadrado promete convertir los tiroteos en un auténtico festín de plomo y fuego.

por muchos de sus secuaces, nos estaba dando una buena tunda, así que activamos la barrera para protegernos momentáneamente, utilizamos una granada vórtice para juntar a los enemigos, saltamos por encima de la barrera y, de la que íbamos, lanzamos el puñetazo al suelo para acabar con todos ellos. Como decíamos, esto es un ejemplo muy simple de la jugabilidad emergente que ofrecerá *Rage 2*, permitiéndonos afrontar los combates de mil formas. Y eso que no pudimos disfrutar de armas como el rifle de gravedad que tenéis explicado en el cuadro sobre el arsenal ni de todas las habilidades sobrehumanas de nuestro héroe. El resultado ya nos ha parecido tremendamente satisfactorio, siguiendo un estilo parecido al de *Doom*, pero añadiendo una ristra de habilidades que van más allá de lo humano y que juegan con el sistema de físicas de una forma muy fluida y espectacular. No nos cabe duda de que será uno de esos juegos que generan miles de vídeos de YouTube mostrando jugadas imposibles y combos brutales.

La combinación de las distintas armas y habilidades de nuestro héroe prometen ofrecer unos combates realmente estratégicos.

A nivel narrativo, pudimos comprobar que sigue el estilo de las últimas entregas de la saga *Wolfenstein*, con escenas bastante largas y repletas de diálogos, que prometen ser hilarantes. El caso es que nuestra demo estaba ubicada, más o menos, transcurrido el 25% del juego, por lo que no acabamos de entender algunas cuestiones. Algo parecido nos sucedió con el sistema de progresión, que irá ligado a las tres principales facciones que nos irán ofreciendo misiones y que, al menos en cuanto a interfaz, nos resultó algo confuso. Es, seguro, otro problema más de empezar a jugar en mitad de la aventura, sin muchas explicaciones ni seguir el proceso lógico de aprendi-




15


16




17

zaje. Eso sí, pudimos ver algunas de las mejoras disponibles, como hacer que los wingsticks (esa especie de bumeranes) vayan de forma teledirigida a nuestros rivales, invocar nuestro vehículo en el lugar que queramos o un desfibrilador que, al resucitarnos, electrocutará a los rivales cercanos. Un elemento que nos pareció muy prometedor es la variedad de ambientaciones de las que hará gala esta secuela. Además del clásico Yermo desértico, ya sea en formato arena o rocoso, también podremos disfrutar de zonas pantanosas, de bosques repletos de vegetación o incluso de selvas, entre otros ambientes.

Las arcas, los refugios en los que podremos obtener nuevos poderes, prometen ser uno de los grandes alicientes de la exploración.

El mundo abierto nos ha parecido bastante interesante, pese a que no tuvimos mucho tiempo para disfrutarlo. Las arcas, en las que podemos obtener nuevos poderes, hacen que la exploración sea muy satisfactoria. El resto, sin embargo, si nos ha resultado más convencional, con los clásicos campamentos enemigos desperdigados por el mapa. Cada uno, además, cuenta con varios objetivos, como robar varias cajas de suministros, por ejemplo. Al completarlos, obtendremos puntos con los que mejorar las habilidades de nuestro protagonista. El diseño de niveles, con un claro enfoque vertical, también pinta de lujo, aunque aún nos quedan muchas horas de juego para comprobar si las tareas se harán repetitivas o no con el paso de las horas. El nivel técnico era realmente imponente. No es que los escenarios fuesen especialmente detallados, algo que se verá compensado por la fluidez y que será uno de sus puntos fuertes. Nos prometieron que en PS4 Pro correrá a 60fps, algo que supondrá una ventaja bastante significativa de esta versión. Lo que tenemos claro, tras jugar la demo, es que *Rage 2* pinta realmente prometedor.

14 EN EL YERMO lo que se llevan son los asentamientos improvisados, pero también veremos alguna ciudad más desarrollada, como Wellspring.

15 USAR COCHES será clave, no sólo para movernos por los escenarios sino también para participar en carreras o eliminar a nuestros rivales.

16 LOS PODERES de los que hará gala nuestro protagonista nos convertirán en unas máquinas de matar.

17 NUESTRO ARSENAL pondrá la guinda del pastel, ofreciéndonos un abanico de opciones realmente amplio para usar en las batallas.













Un vergel de ediciones

NO TE DEJES ENGAÑAR POR EL ERIAL que nos hará vivir *Rage 2*. Además, de la versión estándar, florecerán dos ediciones más. La Wingstick Edition incluirá una réplica de arma en cuestión además de varias misiones y objetos decorativos para el juego. La Collectors Edition llegará con una cabeza parlante de Ruckus (voz en inglés), caja metálica, una expansión, etc.

LOS TENEMOS DORMIDOS Y DESPIERTOS, PERO SÓLO ALGUNOS SE HACEN REALIDAD.

dreams®

EL JUEGO DE TUS SUEÑOS

Juega, aprende, crea y expresa tu lado más artístico en uno de los títulos exclusivos más únicos y deseados del año. ¿Un juego de juegos, un experimento o mucho más?







1 EL TONO SIMPÁTICO y burlón del modo campaña recuerda a otros títulos del estudio, aunque en esta ocasión los entornos son más impactantes y dispares que nunca.

2 EL EDITOR PERMITE crear experiencias multijugador, tanto cooperativas como competitivas. Así que no pienses que *Dreams* solo se puede disfrutar en solitario.

3 EL MOTOR GRÁFICO del juego mueve creaciones con un alto nivel gráfico en cuanto a texturas e iluminación. Algunos proyectos vistos en la beta parecen firmados por estudios profesionales.

PS4 | MEDIA MOLECULE | AVENTURA | PRIMAVERA

Todos sabemos que la tercera propiedad intelectual que Media Molecule está cocinando en exclusiva para Playstation 4 es muy especial. El dilatado proceso de desarrollo y el secretismo detrás del proyecto son un indicativo inequívoco del mimo y cariño que el estudio británico está dedicando a su preciado retoño. No son afirmaciones vacías, ya que hace poco pudimos experimentar en primera persona la dimensión de la propuesta gracias a su Creator Beta. Un aperitivo que congregó a más de 20.000 jugadores, que publicaron nada más y nada menos que casi 36.000 creaciones, durante sus seis semanas de duración. Unos números que no hacen más que aumentar las expectativas entorno al videojuego, pero *Dreams* es mucho más que un conjunto de cifras. Estamos ante una auténtica declaración de intenciones. Viniendo de quien viene, este título representa la culminación de la obra de un estudio que intenta desde el mismo día de su fundación convertir los videojuegos en un medio de expresión en el que todos tengamos voz.

Hablar de *Dreams* es más complicado que experimentarlo, ya que el ambicioso título de Media Molecule es más que un juego. Aun así, si desglosamos sus modos de juego podremos tener una idea global de lo que ofrece. Por un lado, está su divertido modo historia, formado por tres hilos narrativos unidos por un personaje llamado Art. Un hombre de mediana edad sin demasiada suerte en la vida que está soñando estas tres historias. La aventura, emotiva y sorprendente en todo momento, explora temas universales como el amor, la pérdida y la amistad. Por otro lado, tenemos el editor de sueños. Un modo en el que podemos dar forma a nuestras ideas y compartirlas con la comunidad. El trabajo de diseño de Media Molecule a la hora de combinar usabilidad con potencia es excepcional. Las herramientas de las que disponemos son accesibles, divertidas de usar, y con un recorrido y profundidad que satisface hasta al más exigente. En cuestión de minutos estaremos dando forma a un personaje, animándolo, creando un nivel, la música... pura magia al alcance de todos. De hecho, una de las claves de esta accesibilidad no es solo el brillante diseño de la interfaz, sino que al compartir nuestros proyectos podremos dejar habilitada la opción de que otros jugadores los descarguen y hagan uso de cualquiera de sus partes. »



LA TRAYECTORIA DE MEDIA MOLECULE

FUNDADO POR EX-EMPLEADOS DE LIONHEAD STUDIOS y afincado en Guildford, el estudio británico lleva trece años desarrollando videojuegos en exclusiva para sistemas Playstation. Desde su primera obra, el queridísimo *LittleBig Planet*, dejaron patente su interés por la experimentación y por dotar al jugador de herramientas con las que expresar su creatividad mientras se divierte. Su completo editor de niveles permitía a los usuarios compartir sus creaciones con la comunidad, lo que rápidamente derivó en una tonelada de contenido que sorprendió por su notable calidad e inventiva. Después de varias entregas de la saga a lo largo de dos generaciones lanzaron *Tearaway*. Una maravillosa aventura que nos traslada a un universo de papel y cartón en la que, de nuevo, el estudio demostró una maestría inusitada para crear vínculos creativos con el jugador. Sin lugar a dudas, *Dreams* es consecuencia directa de esta particular y decidida travesía.

SUS JUEGOS NO SON simples lienzos en blanco. Tanto la saga *LittleBig Planet* como *Tearaway* derrochan personalidad y cuentan con campañas únicas y memorables.

4 AUNQUE TUS PRUEBAS con el editor no terminen siendo obras maestras, el simple hecho de experimentar con las herramientas es muy satisfactorio.

5 ACOMPAÑAR TUS JUEGOS de tutoriales que expliquen las mecánicas y controles es una buena idea para que todos puedan disfrutarlos en un instante.

6 UNA BUENA MANERA DE empezar a crear es replicar clásicos de la historia de los videojuegos. Si estás falto de ideas seguro que diseñar tu propio *Pong*, *Pac-Man* o *Space Invaders* supondrá un aprendizaje más que divertido.

HABLAR DE DREAMS ES MÁS COMPLICADO QUE EXPERIMENTARLO, YA QUE EL AMBICIOSO TÍTULO DE MEDIA MOLECULE ES MÁS QUE UN VIDEOJUEGO.

Cómo se CREA

SU COMPLETÍSIMO EDITOR nos proporciona todo lo necesario para demostrar nuestra creatividad.

HERRAMIENTAS

Para cumplir la ambiciosa premisa que propone Dreams, Media Molecule exprime al máximo el hardware de PlayStation 4 para ofrecernos unas herramientas tan potentes como accesibles.



ÓLVÍDATE DE PICAR CÓDIGO. Diseña mecánicas de juego complejas e interactúa con los elementos del escenario de una manera intuitiva. Tranquilo, no necesitas ser John Carmack.



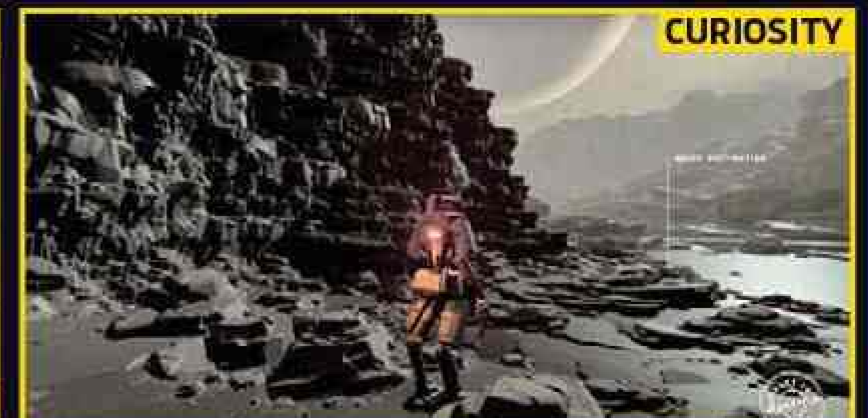
CON LA HERRAMIENTA DE MODELADO puedes crear objetos 3D con un gran nivel de detalle. Aunque no es indispensable, es aconsejable usar PS Move para mejorar tu precisión.

CREACIONES

AÚN TRATÁNDOSE DE UNA BETA de unas semanas de duración, la respuesta de la comunidad ha sido asombrosa. Se han creado juegos de todos los géneros (desde plataformas en 2D a shooters en primera persona), homenajes a conocidas series de televisión, instalaciones artísticas y hasta cortos animados.



CUBRIC



CURIOSITY



DEXTER'S LABORATOR









7 DE LA HISTORIA del juego se desconocen detalles, aunque ya se han dejado ver algunos cameos como el de nuestro amigo Astro Bot.

8 CON LA INTENCIÓN de demostrar las posibilidades del editor, Media Molecule ha creado también algunos minijuegos.

9 MUNDOS IMPOSIBLES habitados por seres que solo tienen cabida en la mente de un genio loco. Eso es *Dreams* y nos lo recuerda constantemente.

Esto se traduce en que no tenemos que enfrentarnos a crear nuestra idea de la nada. Siempre podremos descargar modelos 3D, música, escenarios... de este gran cajón de sastre generado por los propios jugadores.

Pero la auténtica joya de la corona y la guinda que convierte al título en imprescindible para todos los amantes de los videojuegos, y del arte en general, es el portal de sueños. Ese fantástico lugar donde podemos acceder a todas las creaciones de la comunidad. Ya en esta breve y limitada Creator Beta la cantidad de experiencias disponibles ha sido totalmente abrumadora. Juegos de carreras, lucha, puzles, plataformas, shooters en primera y tercera persona... prácticamente todo género imaginable se ha dado cita en esta prueba anticipada. Los homenajes a afamados títulos como *Dark Souls, Cuphead o P.T.* tampoco se han hecho esperar, pero el alcance de *Dreams* como plataforma no está limitado al ámbito de los videojuegos. Cortometrajes, instalaciones artísticas, música... hasta memes interactivos, tienen su lugar en este espacio en el que las posibilidades y las horas de entretenimiento son inconmensurables. Además, todas estas creaciones no sorprenden tan solo por cantidad y variedad, sino también por la considerable calidad de muchos de los proyectos. Las capacidades del editor y las posibilidades del juego para compartir contenido lo convierten en una excelente vía para darse a conocer. Un escaparate ideal para demostrar el talento creativo de todos aquellos que aspiran a dedicarse al desarrollo de videojuegos u otras profesiones artísticas. Una democratización, de las herramientas y del medio de exposición, que convierte a *Dreams* en el título ideal no sólo para plasmar sus sueños sino también para hacerlos realidad. Por si todo esto fuera poco, la optimización de este



LA EDICIÓN DE SONIDO ES MUY SENCILLA y te permite componer las melodías de tus juegos y producir sus efectos sonoros, filtros y transiciones con un resultado muy profesional.



LA LIBRERÍA DE SONIDOS ES EXTENSA y completamente editable. Además, basta con conectar un micrófono a la consola para grabar lo que quieras. Las posibilidades son infinitas.



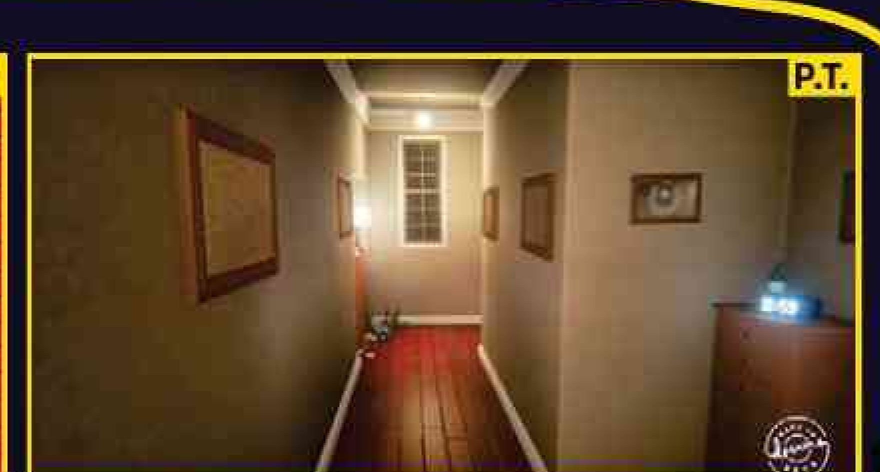
LA HERRAMIENTA DE ANIMACIÓN nos permite dar movimiento a nuestros personajes. Al poder probar los parámetros en tiempo real no sólo es fácil sino también bastante divertido.



HOUSE OF BEVIS



PROJECT DEAD



P.T.





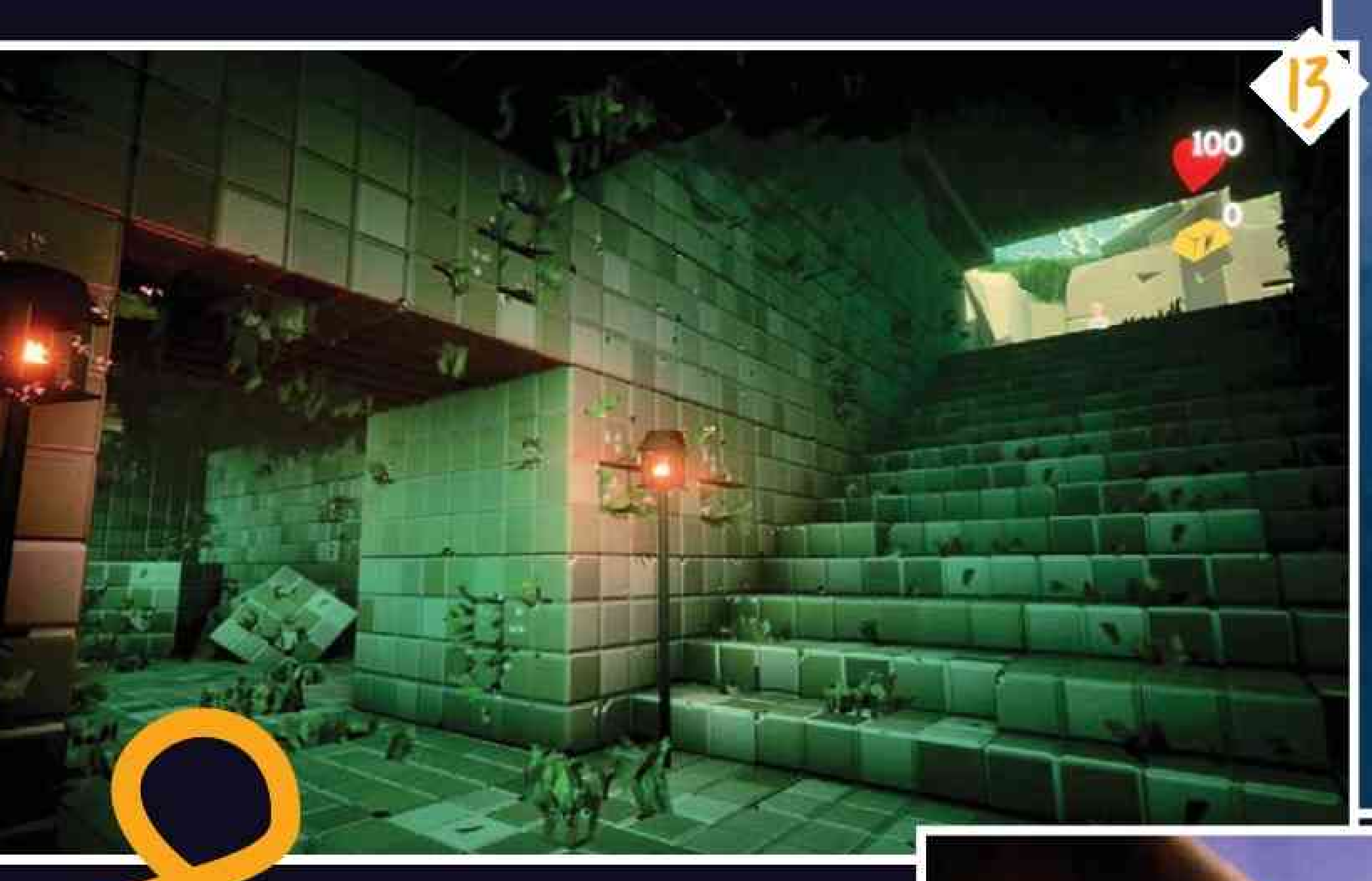


10 DREAMS TIENE UN gran potencial añadido gracias a su compatibilidad con PlayStation VR y supondrá una inyección de contenido para el periférico de Sony.

11 A VECES EL JUEGO te transporta a escenas en las que te sentirás dentro de un lienzo.

12 SI EN SOLO seis semanas de beta se han compartido miles de creaciones, imaginad las cifras que puede alcanzar la versión final.

SHOOTERS, AVENTURAS, PLATAFORMAS, LUCHA... PRÁCTICAMENTE TODO GÉNERO IMAGINABLE SE HA DADO CITA EN ESTA PRUEBA ANTICIPADA.





CÓMO SE JUEGA

Si no tienes el talento o las ganas para crear no te preocupes. En *Dreams* también se juega... mucho y de muchas maneras.



EL COMIENZO DEL TÍTULO nos presenta un tutorial básico con el que aprendemos a movernos por los diferentes modos y menús. A pesar de la profundidad del juego todo resulta muy intuitivo y accesible.



EL MODO CAMPAÑA es la mejor manera de zambullirse en *Dreams*. Una divertida y simpática odisea en la que aprendemos a usar las mecánicas del juego mientras lo pasamos en grande visitando los mundos más disparatados.



EL MAYOR ATRACTIVO de *Dreams* además de diseñar tus propias experiencias es disfrutar las de los demás. Juegos, cortometrajes, exposiciones de arte... te espera contenido de todo tipo y para todos los gustos.







13 PARA MUCHOS aspirantes a desarrollador, es la ocasión perfecta para aprender las nociones necesarias para crear un videojuego.

14 SI TE ES DIFÍCIL o arduo diseñar escenarios siempre puedes situar el juego en el cielo. Usa plataformas flotantes y tendrás un look vistoso.

15 LOS NIVELES creados por la propia Media Molecule son totalmente editables y nos permiten descubrir cómo funcionan.

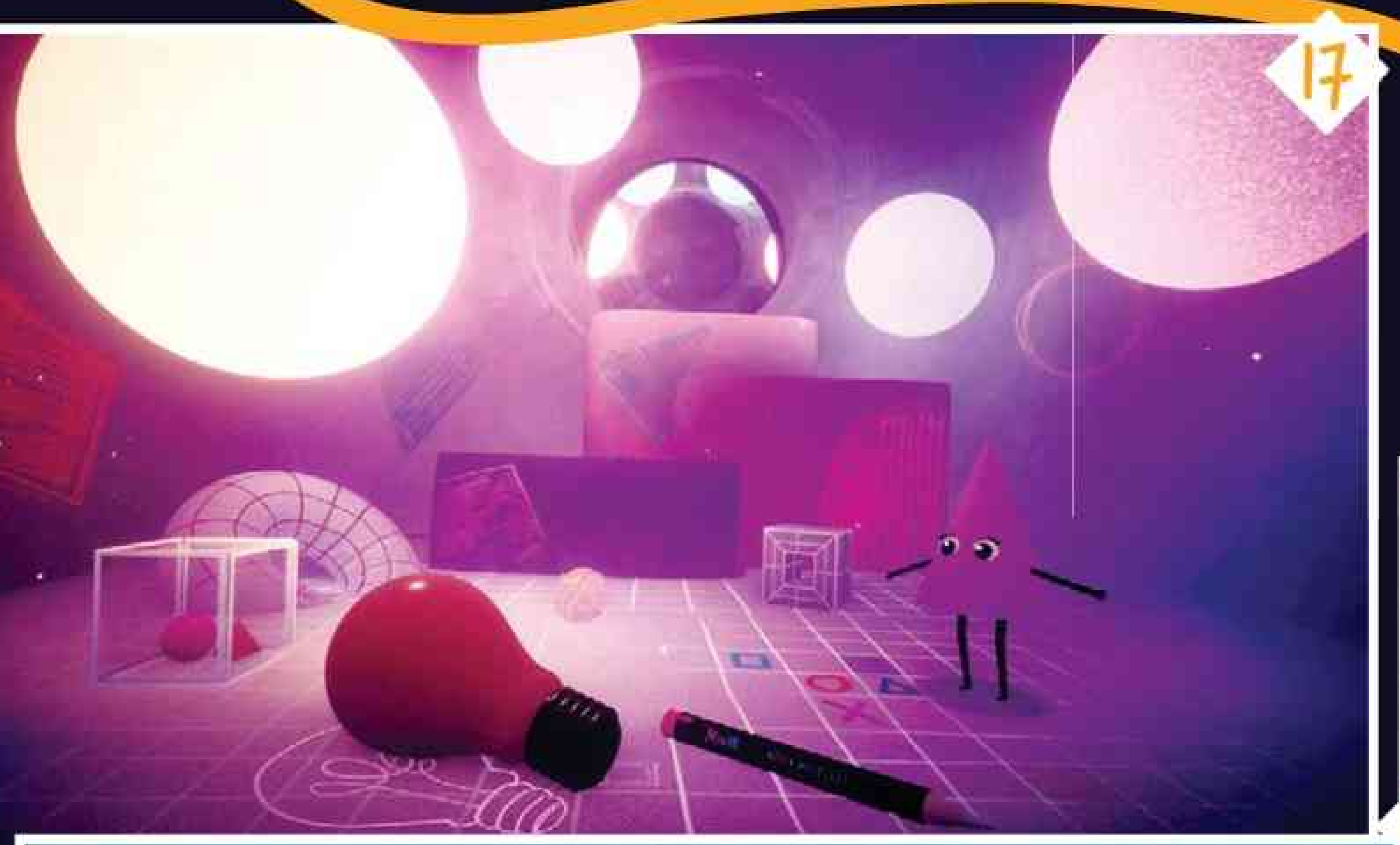
16 CREAR JUEGOS basados en físicas es muy sencillo y satisfactorio. Poder probar la escena a medida que la vamos diseñando de una manera rápida y dinámica es todo un acierto.

» portal es de otro mundo. La fluidez con la que navegamos entre las creaciones es sorprendente y apenas se aprecian tiempos de carga. Para aquellos que no estén interesados en la faceta de creación, el título sigue siendo atractivo gracias a este portal de sueños. Un lugar en constante expansión repleto de creatividad y, por lo tanto, relevante para todos.

Hay otros juegos que han apostado por dar la batuta del contenido a los usuarios. La aparición de *Minecraft* supuso todo un fenómeno en parte gracias a esto, y éxitos más recientes como el archiconocido *Fortnite* han añadido su

DREAMS EN EARLY ACCESS

DESPUÉS DE ALGUNAS BETAS y mucho silencio con respecto al lanzamiento, al fin sabemos cuándo y cómo tendremos entre nosotros el esperadísimo juego de juegos (y mucho más) de Media Molecule: primavera de 2019, según fuentes oficiales (abril dicen los rumores...), y llegará en forma de acceso anticipado, con la totalidad de herramientas de creación a nuestra disposición (aunque no con el 100% del contenido) y a un precio de 29.99€. Se trata de una tirada limitada, así que quien esté interesado en hacerse con el juego antes del lanzamiento de su versión final deberá darse prisa.









17 LA ESTÉTICA del juego es de lo más variada.

18 NO MPIECES de cero. Descarga modelos 3D, animaciones, música... hechos por la comunidad.

19 NADIE TE OBLIGA a crear mundos alegres y coloridos. Si lo tuyo es el terror... bienvenido.

20 EL ESTUDIO debe ponerse las pilas respecto a la campaña para que la comunidad no les supere en su propio terreno.

propio modo creativo. El consumo pasivo de entretenimiento se ha visto relegado a un segundo plano por un público al que cada vez le gusta más definir lo que consume y ser una parte integral del contenido, no un mero espectador. Es una tendencia ya constatada y un nicho de mercado que se está explotando de muchas y diversas formas. Aun así, *Dreams* brilla con luz propia gracias a que es un título específicamente diseñado en torno al concepto de creación. No es una parte del juego, es el centro de la experiencia. Esto se evidencia gracias a las capacidades técnicas de las herramientas que pone a nuestra disposición y el inteligente diseño de su interfaz. Depende de los usuarios, más que nunca, que la propuesta llegue a buen puerto ya que ellos serán el combustible de esta ingeniosa y poderosa maquinaria. Nunca es fácil hacer predicciones, ni fiable, pero a tenor de lo vivido en la Creator Beta podemos ser más que optimistas con el futuro de este bello experimento. Los desarrolladores, abrumados por la acogida del proyecto, continúan inmersos terminando el desarrollo de la campaña, corrigiendo "bugs" reportados por la comunidad y priorizando entre los muchos añadidos que planean implementar tras el estreno. Ya queda menos para la salida de su acceso anticipado, sin duda una importante prueba de fuego de cara a la versión definitiva del título. Un juego inusual como este no podía tener un lanzamiento convencional. Como decíamos al principio, estamos ante algo muy especial. *Dreams* trasciende el concepto clásico de videojuego y escapa de los axiomas de formato y género que tanto limitan a los estudios de desarrollo. Media Molecule entiende que el medio no sólo debe ser un canal en el que los desarrolladores se expresen artísticamente, sino un maravilloso lugar común en el que todos podemos hacerlo. Ojalá os guste tanto como a nosotros.





1 ESTA AVENTURA DE ACCIÓN se desarrolla en las calles de Kamurocho, que es el escenario principal de la saga *Yakuza*.

2 TAKAYUKI YAGAMI es el protagonista. Un ex abogado con un inquietante pasado que ahora se gana la vida como detective privado en los bajos fondos de Tokio.

3 SEGA APUESTA FUERTE por *Judgment* de cara al mercado occidental, incluyendo voces en inglés (también en japonés) y subtítulos en cinco idiomas, entre ellos, el castellano. Ojalá el público responda.

HAY VIDA DESPUÉS DE LA SAGA YAKUZA

JUDGMENT™

La serie *Yakuza* ya acabó pero a las calles de Kamurocho aún le quedan historias por contar. Como la de Takayuki Yagami, un ex abogado reconvertido a detective que tendrá que investigar una serie de asesinatos.

PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | 25 DE JUNIO

Con *Yakuza 6*, Toshihiro Nagoshi y su equipo pusieron el broche de oro a las aventuras de Kazuma Kiryu. Aunque tengamos pendientes de recibir en Occidente la tercera, la cuarta y la quinta entrega de la saga en PS4 (lo que nos permitirá disfrutarla de principio a fin en PS4), esta historia de yakuzas ha concluido. Pero a las calles de Kamurocho aún le quedan otras historias por contar. Como la de *Judgment*, un "spin off" que comparte escenario, motor gráfico y algunas mecánicas con la serie *Yakuza*, con el que Sega ha querido ir más allá, empezando por dotarle de subtítulos en cinco idiomas (entre ellos, el castellano) y voces en inglés (cerca de 1.000 minutos de dialógos), además de en japonés. Todo en aras de intentar conquistar el mercado occidental, que por desgracia siempre ha dado la espalda a la saga *Yakuza* en ventas. Esperamos y deseamos que el público responda a este esfuerzo y le dé una oportunidad a *Judgment*, porque nosotros ya hemos podido probarlo y es mucho más que un simple "spin off".

Judgment es una aventura de acción que se desarrolla en el mismo escenario de la saga Yakuza, compartiendo además algunas de sus mecánicas.

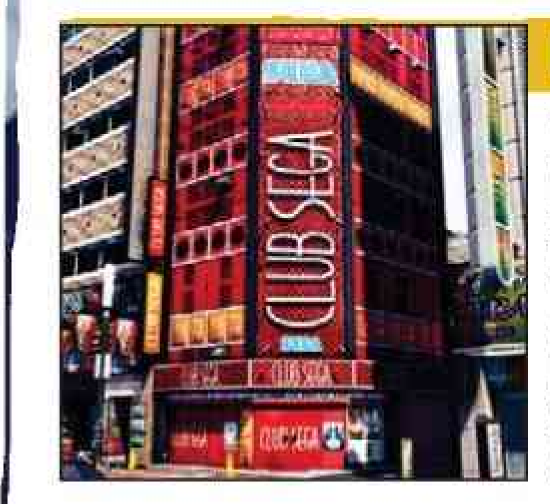
El protagonista de esta nueva IP es Takayuki Yagami, que hace unos años se ganaba la vida como abogado en un modesto bufete y que, tras ganar un juicio de forma sorprendente, su vida dio un giro inesperado. No os vamos a contar más para no destriparos la historia (que, como en los *Yakuza*, se desarrollará a partir de abundantes y largas escenas de vídeo), pero Yagami hoy en día se gana la vida ejerciendo como detective privado en las calles de Kamurocho.

Por desgracia, el pasado siempre vuelve y miembros de su antiguo bufete le piden ayuda para investigar una serie de misteriosos asesinatos en serie, que tienen como denominador común que a los cadáveres les han arracando »

SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS CON LA SERIE YAKUZA

SEMEJANZAS

JUDGMENT COMPARTE escenario y ciertas mecánicas con la serie *Yakuza*, que no es necesario conocer para disfrutar de este juego.



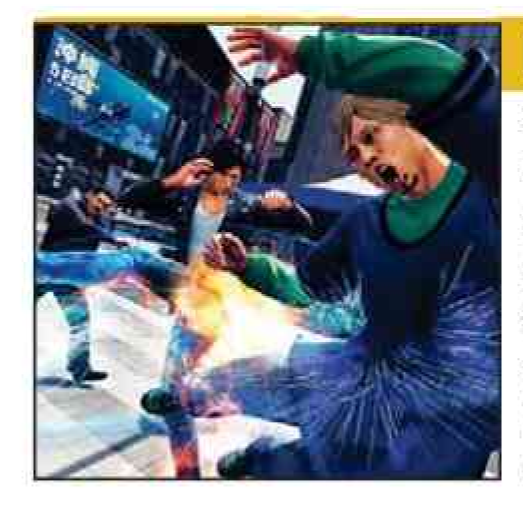
ESCENARIO

Las calles de Kamurocho vuelven a ser el principal escenario del juego. Habrá lugares exclusivos, pero volveremos a ver locales como los Club Sega, las tiendas Don Quijote, etc.



MOTOR GRÁFICO

El Dragon Engine volverá a mostrar su poderío en *Judgment*, como hizo en *Yakuza 6* y en *Yakuza Kiwami 2*. Los escenarios y personajes lucirán un gran nivel de detalle gracias a este motor gráfico.



COMBATES

Son bastante parecidos a los de la saga *Yakuza*, aunque con novedades como combatir con aliados (tras superar ciertos eventos) o peleas que hay que finiquitar dentro de un tiempo fijado.

DIFERENCIAS

AUNQUE PUEDA NO DAR ESA IMPRESIÓN de primeras, lo cierto es que *Judgment* introduce elementos que le distinguen de los *Yakuza*.



HISTORIA

La trama principal, centrada en unos misteriosos asesinatos, puede ser más interesante para un público más amplio que los culebrones entre clanes mafiosos. Aunque también hay yakuzas...



INVESTIGACIÓN

Explorar escenas de crímenes en busca de pruebas, presentar evidencias, perseguir sospechosos, elegir la mejor respuesta en conversaciones... Todo eso hace Yagami, aparte de pegar.



¡EN CASTELLANO!

Pero lo mejor es que por fin nos llega con subtítulos en castellano, algo que no sucedía en esta franquicia desde el primer *Yakuza* de PS2 (lo que no impidió que se estrellase en ventas).

QUIÉN ES QUIÉN EN JUDGMENT

ESTA NUEVA HISTORIA nos presenta otro rico ecosistema de personajes que no tiene nada que envidiar al de los *Yakuza*. Y aquí no están todos los que son...



TAKAYUKI YAGAMI

INTERPRETADO POR: Takuya Kimura

Su carrera como abogado se truncó súbitamente por razones que descubriremos al comenzar la aventura. Ahora se gana la vida como detective en las calles de Kamurocho, haciendo "trabajitos" para la yakuza aunque sigue en contacto con su antiguo bufete de abogados.



MASAHARU KAITO

INTERPRETADO POR: Shinshu Fuji

Compañero de Yagami en sus aventuras detectivescas, será nuestro apoyo en buena parte del juego. Nuestro arrogante "socio" es un fortachón ex yakuza que "reparte" que da gusto cuando es necesario. Y su camisa nos encanta.



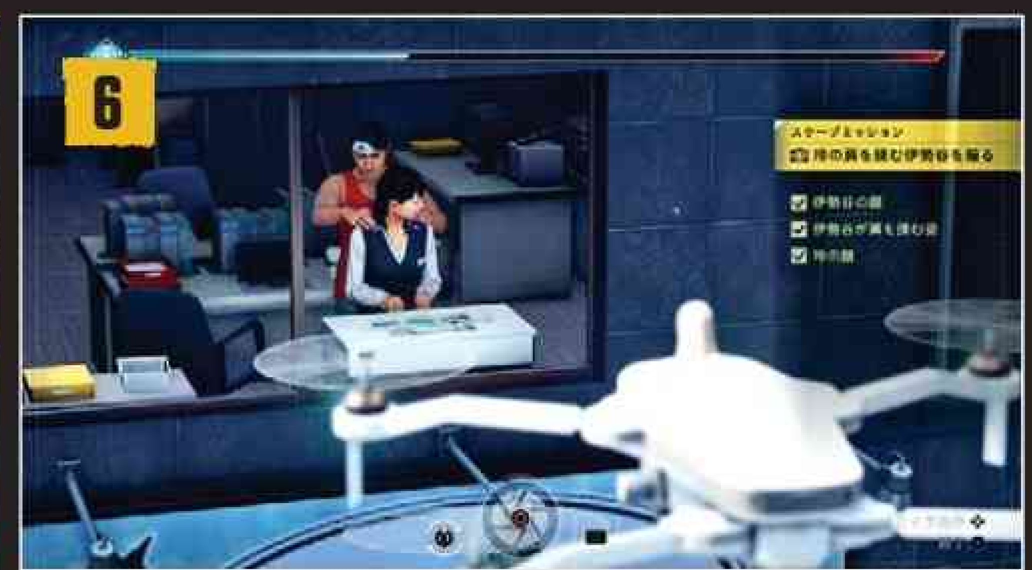
RYUZO GENDA

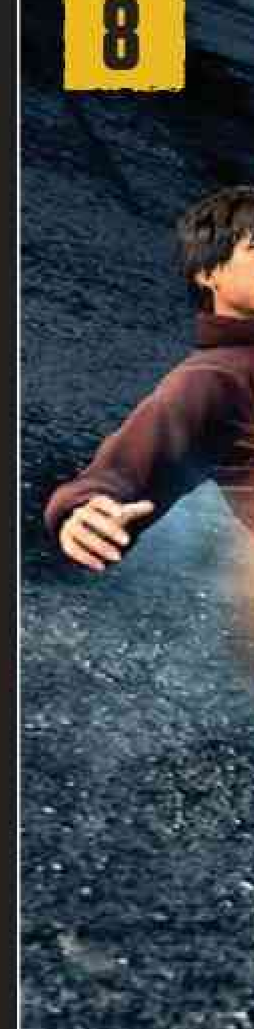
INTERPRETADO POR: Akira Nakao

Ryuzo Genda es el responsable del bufete de abogados en el que antes trabajaba Yagami. Genda es su mentor en estas lides. Es como un padre para Yagami y sigue preocupándose por él y dándole consejo y trabajos.











4 PODREMOS USAR DISFRACES para infiltrarnos en ciertos sitios y obtener pruebas, si la misión lo requiere.

5 PODREMOS TENER UN PINBALL en nuestra oficina, además de distintos adornos, una colección de vinilos... No faltarán las recreativas, pero estarán en los Club Sega.

6 PILOTAR UN DRON para obtener pruebas será otra de las novedades. Podremos personalizarlo e incluso participar en carreras de drones.

7 HAY DOS ESTILOS DE LUCHA. La grulla es ideal para pelear contra grupos. El tigre es más lento y poderoso, indicado contra un solo oponente.

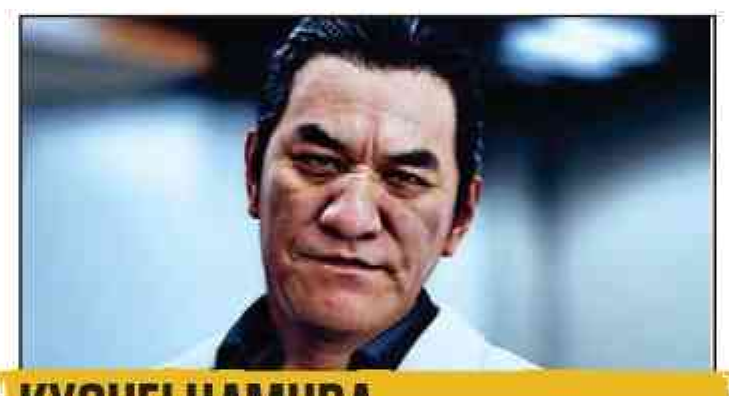




los ojos. El principal sospechoso es Kyohei Hamura, un jefe mafioso que ya era conocido por Yagami y su entorno. Y es que la yakuza va a estar muy presente en la trama (menuda sorpresa, ¿verdad?). De hecho nuestro "socio" y principal apoyo en nuestra labor detectivesca es Masaharu Kaito, un ex yakuza que, por supuesto, no se ha olvidado de sus "métodos" (ni de su estética). Investigar esta historia será nuestra tarea principal, que por lo que hemos podido ver en las primeras horas que hemos jugado, se desarrolla de forma bastante lineal, al estilo de los *Yakuza*. Sin embargo, en *Judgment* la investigación es lo más importante, por lo que frecuentemente tendremos que explorar (en primera persona) escenarios buscando pruebas (y gatitos, a modo de coleccionable), interrogar sospechosos presentando evidencias, perseguirles sin ser detectados cuando toque (usando elementos del mobiliario urbano para escondernos... con un sistema algo rudimentario) e incluso perseguirles por las calles si salen "por patas" (con una vertiginosa sucesión de "quicktime events"). También Yagami podrá disfrazarse en ciertas misiones para pasar desapercibido si la ocasión lo requiere, forzar cerraduras... ¡Incluso hemos llegado a pilotar un dron con cámara en busca de pruebas!

Otra novedad con respecto a la saga *Yakuza* es que en ciertas conversaciones tendremos distintas opciones para elegir. Eso sí, nuestra decisiones no afectarán al devenir de la historia, sino que nos otorgarán experiencia para desbloquear nuevas habilidades detectivescas o potenciarlas. Pero ojo que Yagami, aunque haya estudiado derecho, también sabe "repartir" que da gusto si las cosas se ponen feas y los maleantes que pululan por las calles de Kamurocho salen a nuestro paso. En *Judgment* podremos elegir entre dos estilos de combate: el de la grulla (más ágil y efectivo contra enemigos en grupo) y el del tigre (más lento y "poderoso", ideal para enfrentarse a un solo oponente que sea "especial". Como os podéis imaginar, las peleas son bastante similares a las de la saga *Yakuza*. Se desarrollan en escenarios cerrados, podremos coger todo lo que pillemos por ahí (desde conos a bicicletas) para golpear a los enemigos y no faltarán los sangrientos movimientos EX cuando rellenemos la barra correspondiente. Eso sí, habrá algunas novedades, como peleas que tendremos que finiquitar dentro de un tiempo fijado. Y si con estos combates, los fans de *Yakuza* se sentirán como en casa, lo mis-

La investigación será importante en *Judgment*. Tendremos que buscar pruebas, realizar interrogatorios, perseguir sospechosos...



KYOHEI HAMURA

INTERPRETADO POR: Pierre Taki
Este jefe mafioso de una familia subsidiaria del Clan Tojo es el principal sospechoso de los asesinatos y a nosotros nos tocará ayudar a demostrar su inocencia... si es que es inocente. Parece conocer muy bien a Yagami.



KAZUYA AYABE

INTERPRETADO POR: Kenichi Takito
Kazuya Ayabe es inspector de la División de Crimen Organizado del Departamento de Policía de Tokio. En realidad es un poli corrupto que no tiene problemas en compartir información con nosotros... a cambio de dinero.



MAFUYU FUJII

INTERPRETADO POR: Risa Shimizu
Junto con nuestra ex compañera en el bufete de abogados Saori Shirosaki, la fiscal del distrito Mafuyu Fujii es la única mujer con cierto peso en la historia que nos hemos encontrado en las primeras horas de la aventura.



MITSURU KUROIWA

INTERPRETADO POR: Shosuke Tanihara
También pertenece a la División de Crimen Organizado, pero Mitsuru Kuroiwa es el mejor haciendo su trabajo. Ningún criminal se le resiste y considera las investigaciones de Yagami como un obstáculo en el cumplimiento de su deber.



8 EN LAS PELEAS podremos coger todo tipo de objetos. No faltarán tampoco los demoledores movimientos EX, que bien podría firmarlos el mismísimo Kazuma Kiryu.

9 PODREMOS REPONER FUERZAS comiendo ramen en las izakayas que veremos por Kamurocho. Sí, como en los *Yakuza*.

10 LAS MISIONES SECUNDARIAS y eventos prometen ostentar el surrealista sentido del humor que Toshihiro Nagoshi y su equipo suelen imprimir a todas sus producciones. Aquí Yagami persigue una peluca...





Sega ha hecho el esfuerzo de traducirlo al castellano, confiando en que esto anime a muchos de los que han ignorado los *Yakuza* por el idioma.

mo podemos decir del resto de actividades que podremos disfrutar en Kamurocho, desde tomarnos una copa o un ramen para reponer fuerzas hasta participar en distintos minijuegos, como carreras de drones, jugar a las recreativas del Club Sega (*Fighting Vipers, Fantasy Zone, Virtua Fighter 5, Puyo Puyo* o *Motor Raid*) o eventos y desafíos como el llamado Kamuro of the Dead, un minjuego en forma de arcade de pistola que homenajea al mítico *House of the Dead*. No faltarán tampoco misiones secundarias (algunas realmente disparatadas, con ese impagable y surrealista sentido del humor de los *Yakuza*) y sorpresas como poder decorar nuestro apartamento con distintos adornos, una máquina de pinball, coleccionar y reproducir vinilos...
Y todo ello con un apartado técnico excelente, que volverá a apoyarse en el Dragon Engine (el mismo motor gráfico de *Yakuza 6* y *Kiwami 2*) y en actores japoneses famosos como Takuya Kimura o Pierre Taki, arropados por una gran banda sonora en la que destaca el grupo de rock nipón Alexandros, autores del tema principal.

Con *Judgment*, Sega nos da otra oportunidad al público occidental para sumergirnos en uno de sus "universos" recientes más ricos y divertidos: el de la serie *Yakuza*, que en esta ocasión viene potenciado con mecánicas detectivescas y una historia de asesinatos que, de primeras, puede resultar más atractiva para un público más amplio que los culebrones entre mafiosos japoneses. Desde luego, esta vez nadie podrá poner el idioma como excusa...

INVESTIGANDO EN KAMUROCHO

AUNQUE NO FALTARÁ LA ACCIÓN al estilo *Yakuza*, *Judgment* introduce mecánicas de investigación que dotan de más variedad al desarrollo.



BÚSQUEDA DE PRUEBAS

En ciertos momentos habrá que explorar un entorno (en primera persona) en busca de pruebas. En todos ellos hay un gatito oculto, a modo de coleccionable.



PRESENTAR EVIDENCIAS

No es Phoenix Wright, pero Yagami también tendrá que presentar evidencias para argumentar sus acusaciones. ¡Y con textos en castellano!



SEGUIR A SOSPECHOSOS

Algunas misiones requeriran que sigamos a ciertos sospechosos sin ser detectados. Para ello, podremos escondernos en puntos establecidos para tal fin.



VIBRANTES PERSECUCIONES

Y si el sospechoso sale "por patas", no nos quedará más remedio que atraparle corriendo. Para ello habrá que superar una sucesión de "quicktime events".



Quién te ha visto...

El rey del asfalto llegó tarde al examen y con la mitad del temario sin estudiar. No eran pocas sus virtudes, pero el indiscutible "vendeconsolas" de antaño tuvo una recepción tibia y agridulce.

LO QUE ERA...

» ***GT Sport* llegó a PS4** con los ingredientes para convertirse en el simulador de conducción referente de la actual generación. Todos sus apartados despedían la excelencia a la que la saga nos tenía acostumbrados. Todos menos uno: su contenido. Las ausencias pesaron más que las virtudes y no disfrutó de la acogida propia de una franquicia de su reputación.

» **A pesar de esto,** su evidente enfoque hacia el multijugador dio como resultado la mejor experiencia competitiva del género en consola. Su sistema de rangos y penalizaciones garantizaban la deportividad y exigencia necesarias para que los jugadores profesionales se sintieran atraídos por la propuesta. Desgraciadamente, no ocurrió lo mismo con el gran público.



LO QUE SE HIZO MAL

» **La obsesiva atención por el detalle de Yamauchi** supone gran parte su encanto, pero también provocó varios retrasos que eternizaron el desarrollo del juego. Para cuando *GT Sport* llegó a nuestras consolas, ya había alternativas más que notables asentadas en el género. La competencia había hecho los deberes y su estreno no provocó el impacto que la saga solía producir.

» **La alarmante escasez de contenido** fue sin duda el aspecto más criticado del título. El número de modos de juego, vehículos y circuitos era claramente insuficiente al compararlo con otros simuladores de conducción. Además, la ausencia del mítico Modo Carrera supuso un auténtico varapalo para los amantes de la franquicia, que no entendían cómo desaparecía uno de los pilares de la saga. Este sacrificio consciente de los desarrolladores les costó bien caro.

» **Aspectos como la climatología dinámica** o el ciclo día/noche se quedaron por el camino. Características establecidas en el género, que un juego como *GT Sport* no solo debía plasmar con maestría sino llevarlas a su máximo esplendor. Estas carencias transmitían la imagen de un título que, aunque virtuoso y sólido en muchos frentes, resultaba incomprensiblemente errático, irregular y desfasado en otros.

» **Su compatibilidad con PlayStation VR,** que parecía tener una importancia capital, no pasó de ser un "gimmick" anecdótico y algo decepcionante. Lo que en un principio se planteó como una experiencia 100% adaptada a la realidad virtual, derivó en un pequeño y limitado modo en el que disputar unas pocas carreras 1vs1 contra la IA. No fue el mayor de los problemas del juego, pero sin duda no le hizo ningún bien.





CRONOLOGÍA

27 DE OCTUBRE, 2015
Kazunori Yamauchi anuncia *GT Sport* durante la conferencia de Sony en la Paris Games Week. Aparte del tráiler se aporta poca información.



20 DE MAYO, 2016
100% compatible con PlayStation VR. Polyphony Digital se ha propuesto como objetivo que su próximo videojuego se pueda experimentar con el visor de realidad virtual de Sony desde su estreno, aunque no lo garantizan.

30 DE MAYO, 2016
Los recortes de contenido generan duras críticas. Días después de confirmarse que el juego no contará con climatología dinámica, se sospecha que además podría no incluir modo Carrera offline. El descontento de la comunidad es evidente.

30 DE AGOSTO, 2016
***GT Sport* retrasa su lanzamiento a 2017.** El lanzamiento del juego estaba inicialmente planteado para noviembre de 2016. Según Kazunori Yamauchi: "nos hemos dado cuenta de que necesitamos más tiempo para perfeccionarlo".



***GT Sport* arrancó virtuoso y sólido en muchos frentes, pero algo errático y desfasado en otros. Finalmente pisó el acelerador a fondo y logró remontar.**

Y quién te ve

Se ha trabajado duro y escuchado a la comunidad y, gracias a eso, estamos ante un completísimo simulador de conducción que pisa a fondo con decisión para remontar puestos y alcanzar la victoria.

LO QUE ES...

» ***Gran turismo Sport* es otro juego.** Gracias a su constante evolución estamos ante un título a la altura de su nombre, que ha llegado más lejos que ninguna otra entrega en el plano competitivo y que va a continuar recibiendo contenido y ampliando sus horizontes más aún. Cada día son más los que entienden la visión de Yamauchi y cuáles son sus aspiraciones con la saga.

» **Las cifras del juego,** aunque al alza, no presentan la misma popularidad que en generaciones anteriores. Si la franquicia quiere ser tan relevante como antes para el jugador amateur, tiene que ajustar sus ciclos de desarrollo y no perder de vista por el retrovisor a la competencia para que no le vuelvan a adelantar por la derecha. Los jugadores son leáles pero comparan.



LO QUE SE HA HECHO BIEN

» **Su decidido enfoque hacia la alta competición,** que en un principio generó un distanciamiento con su base de jugadores aficionados, ha posicionado a *GT Sport* en la cima de la escena eSports del género. Su vinculación con la Federación Internacional de Automovilismo (FIA), no solo valida el excelente trabajo del estudio, sino que además provoca que trascienda del deporte electrónico para irrumpir en el mundo real.

» **El ansiado modo GT League** hizo su aparición y gracias a esto, el título se reconcilió con todos los seguidores, que pedían más contenido offline y echaban de menos el Modo Carrera. Más estructurado y orientado al progreso que el modo Arcade, y menos fragmentado que el del modo Reto de Misión. Incluso sin alcanzar la profundidad de la campaña de antaño, fue muy bien recibido.

» **La única manera de encauzar** la accidentada trayectoria inicial del juego era afrontar los problemas de frente. Polyphony Digital ha demostrado su compromiso con la franquicia y con sus seguidores con una política de actualizaciones impecable. El juego no ha parado de crecer mediante actualizaciones gratuitas. Trazados, coches, eventos, modos... un aluvión de contenido que ha transformado el título de arriba a abajo.

» **Hay camino aún por recorrer.** Aunque el cómputo general desprende sensaciones muy positivas, hay detalles que deberían ser trabajados. Además de la desafortunada ausencia de clima y tiempo dinámicos, aspectos como la modificación de los vehículos o la economía deberían recuperar su importancia. A su vez, el número de pistas actuales, veinticuatro, sigue resultando escaso.





18 DE OCTUBRE, 2017

***Gran Turismo Sport* se lanza para PlayStation 4.** Aunque presenta la mejor experiencia de conducción competitiva online, sus retrasos y recortes de contenido generan una acogida fría tanto del público como de la crítica. No es *Gran Turismo 7*.

23 DE DICIEMBRE, 2017

Llega el modo GT League junto a la actualización 1.10 y una docena de vehículos nuevos. El nuevo modo nos permite disfrutar en solitario de una selección de carreras de anteriores entregas. Una de las mayores demandas de la comunidad.

14 DE JULIO, 2018

Se alcanza la cifra de cinco millones de jugadores. Los esfuerzos de la desarrolladora para enmendar sus errores dan resultado, pero están aún muy lejos de los números de la época dorada de la franquicia. Polyphony Digital no se rinde.

20 DE NOVIEMBRE, 2018

Igor Fraga es el nuevo campeón del mundo de *GT Sport*. El brasileño se ha hecho con el FIA - Certified Gran Turismo Championship en el evento celebrado en Mónaco. Coque López, representante español, ha quedado en séptimo lugar.





JUEGO Play RECOMENDADO



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
CAPCOM
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-3** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **4K**

http://www.devilmaycry5.com/es/



■ Dante, V y Nero se enfrentan a las hordas del Inframundo para detener al Rey Demonio, Urizen.

LARGA VIDA AL **REY ABSOLUTO** DEL HACK N' SLASH

Devil May Cry 5

Tres héroes unen fuerzas contra Urizen, el todopoderoso Rey Demonio, para protagonizar uno de los juegos más sensacionales de los últimos tiempos.

Cuando una invasión demoníaca estalla en la ciudad, la última línea de defensa la forman tres cazadores de demonios, cada uno con sus propios motivos para luchar. El joven Nero busca vengarse de Urizen, el amo del inframundo que le arrebató su brazo. Para Dante lo que empezó siendo un asunto de negocios pronto se convierte en una cuestión personal. Y el misterioso V esconde sus verdaderas razones para enfrentarse a Urizen. Tres héroes diferentes que comparten un mismo objetivo: ofrecernos la entrega más ambiciosa y espectacular de toda la saga *Devil May Cry*.

Con casi 20 años a sus espaldas, la saga de Dante Sparda llega a 2019 con un doble compromiso sobre sus hombros. No puede defraudar a las legiones de fans que han propiciado su éxito todos estos años. Pero al mismo tiempo, necesita plantarse firme en el estilo de los juegos modernos, tanto en lo estético como en lo formal. Es un objetivo donde era muy fácil haber "patinado"; en cambio, *Devil May Cry 5* logra superar todas las expectativas. El juego mantiene todas las claves de la saga, empezando por un sistema de combate tan profundo como gratificante. Los tres estilos de V, Nero y Dante se adaptan a medida a cualquier tipo de jugador: desde el que quiere disfrutar de una experiencia sin complicaciones, hasta el jugador curtido, que busca realizar combos imposibles en los modos de dificultad más avanzados. *Devil May Cry 5* también hace gala de la acción frenética propia de la saga, así como de esos momentos "canallas" y



TRES **ESTILOS** PARA CAZAR DEMONIOS



1 **NERO.** Cuenta con pistola, espada y con los Devil Breakers. Estos brazos biónicos le permiten desde taladrar enemigos hasta congelar el tiempo.



2 **V.** Su frágil cuerpo no le permite combatir directamente. En su lugar usamos al demonio alado Griffon, la pantera Shadow y el gran Nightmare.



3 **DANTE.** Además de sus cuatro estilos de combate y su arsenal clásico, el hijo de Sparda estrena varias armas como la alucinante moto Cavaliere.



Nightmare es el demonio más impresionante de V. Actúa por su cuenta, pero podemos subirnos a su espalda y machacar enemigos.



Las "macarradas" forman parte del ADN de la saga y no podían faltar en el juego; pero están integradas en un guión más maduro.



Los Devil Breakers de Nero disponen de brutales ataques especiales, muy útiles contra jefes.



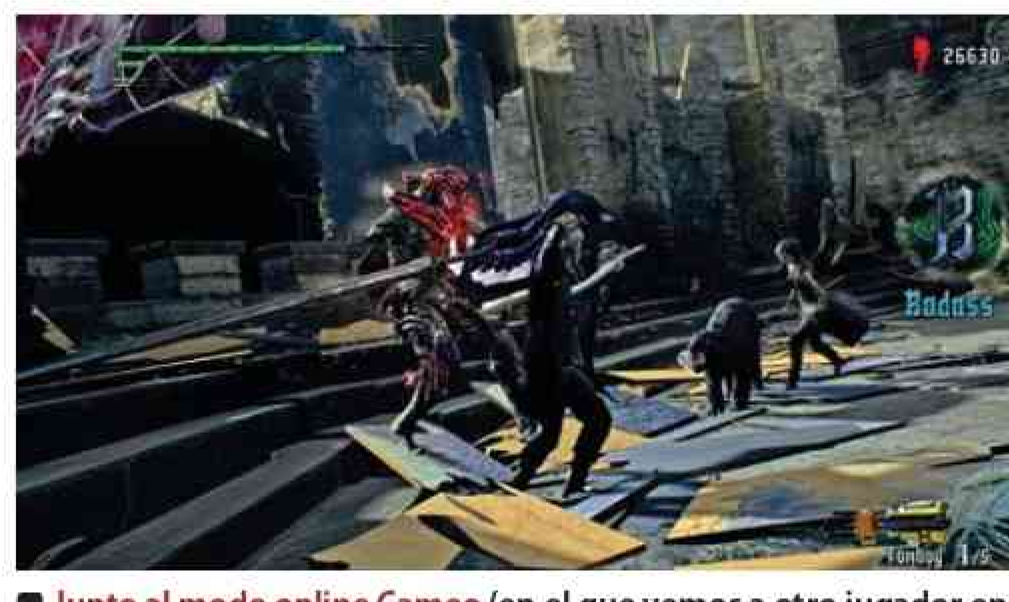


El motor gráfico RE Engine vuelve a ponerse a la vanguardia de los juegos modernos: *DMC 5* es incomparable.

exagerados, propios de estos personajes. Es innegable la dirección de Hideaki Itsuno, responsable de las mejores entregas de la serie y supervisor del infravalorado *DmC* de Ninja Theory.

El RE Engine de Capcom vuelve a dejarnos sin habla: *Devil May Cry 5* no es sólo el título más alucinante de toda la saga, sino también uno de los juegos más espectaculares de los últimos tiempos. Al excelente trabajo de diseño y animación se une el cuidado puesto en las escenas del juego en las que todo es un asalto a los sentidos. Pero los avances también afectan a lo que no vemos: los personajes y el argumento. *Devil May Cry 5* no es un "reboot"; es un juego consciente de su legado, y de todo lo que sus protagonistas han vivido. Encontramos referencias muy bien hiladas a las historias de Dante y Nero; e incluso nuevos personajes como V o Nico quedan perfectamente integrados en la saga (además de tener un carisma irresistible). Es curioso cómo el respeto a las raíces en lo jugable tiene su reflejo en el argumento, que sabe homenajear la historia de entregas previas. El realismo visual es paralelo al de los personajes: son más maduros y creíbles, dotados de emociones y humanidad. Una madurez que también se da en el argumento, en el que no faltan momentos épicos y hasta emotivos. El desenlace podría haber sido más valiente, pero ésta sería la única pega relevante que encontramos a un juego magistral.

Nico es la gran revelación del juego. Cada aparición de la armera es memorable, robándole protagonismo al resto de personajes.



Junto al modo online Cameo (en el que vemos a otro jugador en la misma partida), también hay combates con compañeros bajo IA.

PURO **ESPECTÁCULO** PARA LOS SENTIDOS

Físicas de tejidos, piel con técnicas como sub-surface scattering, cinemática inversa (para que cada paso del personaje se adapte a la superficie), iluminación indirecta y volumétrica... El RE Engine es una "bestia" que llega a cotas inéditas en el juego. Nunca habréis visto este despliegue visual.



REALISMO. Elementos como los rostros o las ropas se escanearon "en el mundo real", y las secuencias se filmaron con actores.



TAMBIÉN "IN-GAME". La expresividad facial está presente en todo momento del juego, incluso en los momentos de acción.



MODO FOTO. Podemos deleitarnos con la calidad de modelos y escenarios, buscando el mejor encuadre para hacer fotografías.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El despliegue técnico es increíble. Acción constante y fiel a la saga. El guión "se sale".

» LO PEOR

El final peca de "conservador". Los tiempos de carga. La cámara no siempre es adecuada.

Te gustará + que... NIOH



Te gustará – que... GOD OF WAR



94	**» GRÁFICOS** Una verdadera "burrada", tanto en las secuencias como durante el juego.
92	**» SONIDO** Voces en inglés y "temazos" que se adaptan a tu estilo de combate.
95	**» DIVERSIÓN** Perfecto tanto para "novatos" como para los fanáticos de los combos.
89	**» DURACIÓN** Unas 12-15 horas, pero tiene misiones secretas y modos adicionales.
NOTA 93	La nueva edad dorada que vive Capcom toca techo con *Devil May Cry 5*. La saga ha regresado en forma de obra maestra.





3+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Deluxe Edition: **89,95 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.codemasters.com/game/dirt-rally-2-0/



DiRT Rally 2.0 hace gala de un control soberbio y una simulación exigente, pero muy satisfactoria.

ENAMORADOS DEL **BARRO 2.0** HASTA LA MÉDULA

DiRT Rally 2.0

Codemasters vuelve a demostrar por qué no hay nadie que les pueda toser en el mundo de los rallies: control exquisito, físicas imponentes y mucho barro.

Codemasters son, desde hace mucho tiempo, los reyes del rally. Esta franquicia, que nació bajo el paraguas de la mítica serie *Colin McRae*, estrena nueva entrega tras el imponente *DiRT 4* de 2017. En esta ocasión, el estudio ha decidido centrarse una vez más en la experiencia de simulación pura y dura, sin tantas ayudas como en *DiRT 4* ni opción de rebobinado.

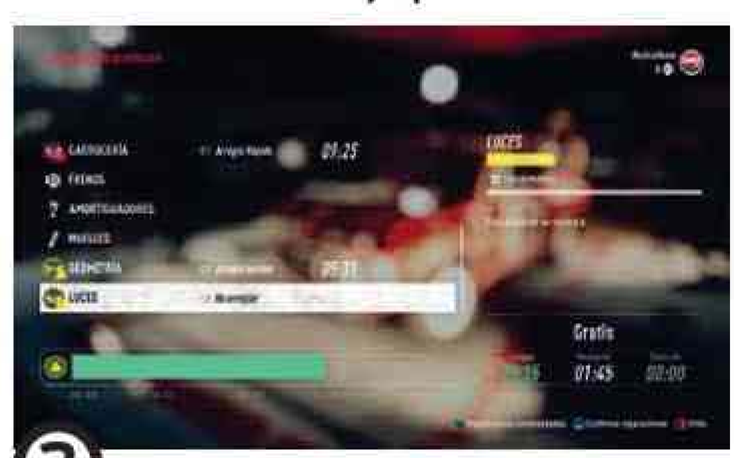
El Campeonato del Mundo de Rallycross está muy presente gracias a la licencia oficial con la que cuenta esta entrega. Estas competiciones, que nos invitan a competir en circuitos cerrados contra otros coches, en lugar de contra el crono, están muy bien recreadas. Disponemos de 8 trazados: Silverstone, Lohéac, Mettet, Trois Rivières, Montalegre, Hell, Höljes y Montmeló. Codemasters ha tenido, por decirlo finamente, la poca vergüenza de guardarse los otros cuatro circuitos del mundial para futuros DLC, al igual que dos nuevos rallies. Los rallies, ya que estamos, suponen la experiencia por excelencia. Podemos participar en Nueva Zelanda, Argentina, Polonia, Estados Unidos, Australia y España. Todos están recreados al detalle, cuentan con varias etapas y es un verdadero reto salir victorioso en cada uno de ellos. El control es, una vez más, realmente soberbio, con detalles bastante mejorados respecto a pasadas entregas, como la iluminación, los efectos climatológicos y, sobre todo, cuestiones que afectan más a la jugabilidad, como un motor de físicas más realista, una mayor sensación de contacto entre los neumáticos

EL CICLO DE LA VIDA EN LOS RALLIES

En el modo Evento empezamos pilotando un coche de la categoría más lenta y debemos ir ganando ralis para conseguir el dinero suficiente para dar el salto a la siguiente categoría. Demasiado simple.



① **LUCHA CONTRA EL CRONO.** En los rallies sólo tenemos dos verdaderos rivales: el crono y nosotros mismos, así que no hay excusas. Pisa a fondo y apura al máximo.



② **ENTRE ETAPAS.** Si eres de los nuestros seguro que, como poco, habrás tenido algunos roces durante la última etapa así que toca reparar lo que podamos.



③ **VICTORIA.** Obtener el mejor tiempo es el objetivo, pero salvo esta paupérrima escena la sensación de progreso en nuestra carrera no está muy lograda que digamos.





De todas las perspectivas disponibles nosotros nos quedamos con la subjetiva. Es complicada, sí, pero también muy realista.



Los efectos climatológicos lucen mejor que nunca e influyen en la conducción,pero echamos en falta la nieve de pasadas entregas.



El Campeonato del Mundo de Rallycross está recreado al detalle, aunque faltan cuatro circuitos, que llegarán como DLCs.





El control es exquisito y la simulación de físicas ha mejorado, por lo que *DiRT Rally 2.0* es el rey de los rallies jugables.

y cada una de las superficies o mejoras en el motor de impactos. Los derrapes, subvirajes, contravolantes, etc. son el pan nuestro de cada día y la experiencia, ya os avisamos, es muy exigente. Tus primeros rallies con los coches más lentos te pueden parecer sencillos, pero la cosa se complica, y mucho, a medida que aumenta la potencia de nuestros bólidos y las carreteras se mantienen igual de estrechas. Un reto que puede desesperar a los que no tengan demasiado callo en el género.

El modo Evento, una especie de modo Carrera, nos ha dejado muy fríos ya que la sensación de progreso no está muy marcada. Vamos ganando carreras para conseguir dinero, comprar nuevos coches y poco más. No hay secuencias cinemáticas, el árbol de mejoras de cada coche es realmente simple y, en líneas generales, tenemos la sensación de que bien podríamos estar echando una partida rápida, porque nunca consigue transmitir que estemos evolucionando como pilotos más allá del lógico aprendizaje que supone echarle horas. Los rallies históricos consiguen darle más vidilla al conjunto y también podemos crear campeonatos propios, pero echamos en falta la impresionante oferta de *DiRT 4*, que incluía el genial editor de tramos, las competiciones "landrush" con buggies y camiones o la subida a Pikes Peak. La oferta de más de 50 coches o las novedades técnicas y jugables sí que nos han convencido y *DiRT Rally 2.0* es, sin duda, el mejor simulador de rally que podemos disfrutar, pero esta entrega nos ha parecido un paso atrás en cuanto a contenido, por lo que su ciclo de vida es más corto de lo que esperábamos.



El garaje está compuesto por más de 50 vehículos de todas las épocas, incluyendo clásicos como el Delta Integrale o el Impreza.



El realismo puede ser desesperante. Si, por ejemplo, rompes los faros en una etapa previa puede tocarte conducir a oscuras.

» UN BÓLIDO CON TRES EJES BÁSICOS

La oferta de contenido, en comparación con lo que habíamos podido disfrutar en *DiRT 4* nos ha parecido bastante escasa. Eso sí, aunque no contamos con editor de tramos, con tutoriales ni con competiciones landrush, seguimos teniendo carreras para tenernos enganchados durante semanas.



RALLYCROSS. Son competiciones en circuitos junto a otros vehículos, aunque la clave siguen siendo los derrapes al límite.



RALLY CLÁSICO. Aquí desbloqueamos nuevas épocas con cada victoria, desde los años 60 hasta nuestros días. Un lujo.



EVENTO. En este modo vamos mejorando de categoría y contratando nuevo personal para nuestro equipo, pero es un poco soso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Las mejoras técnicas, en el control y el sistema de físicas. El realismo. Exigente y profundo.

» LO PEOR

El progreso del modo "carrera" no convence. La oferta de modos es inferior a lo esperado.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



89	**» GRÁFICOS** El ambiente de carrera y la climatología mejoran. El resto ya era bueno.
84	**» SONIDO** Buen doblaje al castellano del copiloto y banda sonora mediocre.
88	**» DIVERSIÓN** El excelente control y las físicas compensan la falta de más modos.
85	**» DURACIÓN** La ausencia del editor de tramos o el landrush le resta algunos enteros.
NOTA 87	A nivel de simulación es la mejor entrega de la saga, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran.





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **TEAM NINJA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Digital Deluxe Edition: **84,95 €**



JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 1-2


TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS/JAPONÉS



BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080P


https://teamninja-studio.com/doa6/



Combates trepidantes de jugabilidad 3D nos esperan en esta nueva producción.

LAS PELEAS 3D MÁS **SENSUALES Y ESPECTACULARES**

Dead or Alive 6

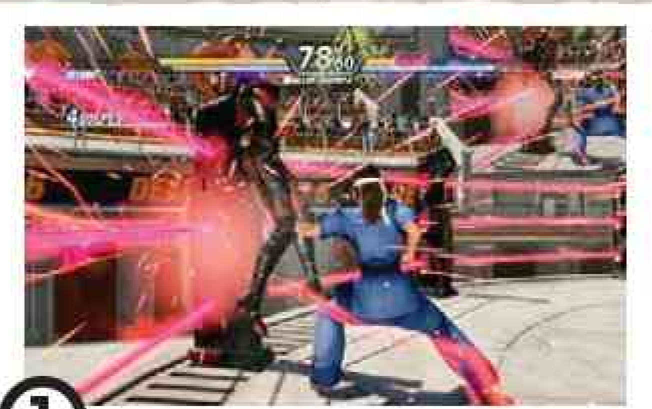
El famoso arcade de lucha 3D de Team Ninja regresa con ganas de convertirse en uno de los nuevos referentes dentro del género.

Tras dejarnos un gran sabor de boca en la pasada edición, el Team Ninja nos ofrece el sexto capítulo de su saga de lucha estrella: *Dead or Alive*. Una nueva entrega que posee un fuerte carácter continuista (algo muy entendible teniendo en consideración lo bien que funcionó *DoA5*) pero que, a su vez, integra ciertas novedades.

Por lo tanto estamos ante un juego de lucha de jugabilidad 3D que destaca por diversas cualidades y características, comenzando por su ya clásico sistema de combate. Nuevamente se basa en un triángulo de poder (ataques, presas y contras) que funciona de manera similar al juego piedra, papel o tijera. Un estilo que es una de las señas de identidad de esta franquicia y que dotan a cada pelea de un componente táctico muy destacado y sugerente. El manejo resulta muy preciso y bastante completo, pudiendo efectuar una considerable cantidad de ataques, combos y golpes especiales con cierta soltura... aunque eso también depende del luchador que escojamos. Nada menos que 24 personajes forman parte de la nómina de aspirantes a este nuevo torneo de *Dead or Alive*, todos ellos claramente diferenciados y con un estilo de lucha único. A los conocidos Ryu Hayabusa, Christie, Bass, Kasumi o Helena se unen varias caras nuevas, como Diego o Nico. Un plantel lo suficientemente robusto y completo, al igual que sucede con sus modos de juego. Casi una decena de ellos están a nuestra disposición desde el menú principal y no faltan modalidades clásicas como Arcade, el imprescindible Online, Supervivencia o Versus. ¿Cuáles son nuestros favoritos? Pues, por



PIEDRA, PAPEL O TIJERA COMO **TÉCNICA DE COMBATE**



① **LOS ATAQUES DIRECTOS,** es decir, puñetazos y patadas, son efectivos contra las presas... pero sucumben ante las contras.



② **DICHOS CONTRAATAQUES** (altos y bajos) nos dejan expuestos ante los lanzamientos, así no conviene abusar de ellos durante las peleas.



③ **PARA TERMINAR, LAS LLAVES** son capaces de dañar de forma sensible la salud de nuestro rival, pero nos dejan vendidos ante los ataques.



El control es simplemente perfecto y nos permite realizar una cuantía enorme de ataques, combos y golpes especiales.



El nuevo medidor que aparece justo debajo de la barra de salud de los luchadores es la clave para efectuar movimientos inéditos.



Técnicamente es un verdadero espectáculo, siendo una de sus mayores cualidades. ¡Tremendo!





La clásica saga de lucha 3D vuelve al ring con una edición bastante continuista pero que nos regala unos combates tan espectaculares como técnicos.

un lado, el modo Historia, que a lo largo de varios capítulos y líneas temporales nos permite seguir varias tramas diferentes tan entretenidas como poco serias. Y junto a esta modalidad encontramos otra llamada Misiones DOA, la cual nos invita a superar varios desafíos que terminan haciéndose bastante amenos. Un menú, en definitiva, muy suculento al que se añaden fantásticas posibilidades de personalización para los personajes.

La novedad más importante que se ha implementado en esta entrega tiene mucho que ver con un nuevo medidor de energía situado debajo de la bara de vida de los luchadores. Eso es, porque merced a dicha innovación es posible efectuar nuevas técnicas de lucha realmente llamativas como los denominados Golpes Demoledores, unos ataques tan vistosos como letales. Una nueva característica que, aunque puede parecer leve, si se domina marca muchas diferencias durante el desarrollo de los combates. Todo este gran despliegue lúdico ha quedado rematado por un apartado gráfico magnífico que, aunque no supone un gran salto cualitativo para la saga, sigue gozando de un nivel sobresaliente. Es un auténtico placer contemplar las animaciones de los personajes, el aspecto que lucen los variados escenarios, la iluminación... *Dead or Alive 6* es un excelente arcade de lucha 3D, de lo mejor del género, y va a satisfacer a los fans del mismo por su amplia oferta y calidad técnica.



El plantel de luchadores controlables es bastante generoso y nos permite pelear con 24 personajes de inicio.



Jugar con una mayor resolución o fluidez es una de las muchas opciones que están a nuestra disposición. ¡Escoged la segunda!

MÚLTIPLES FORMAS DE PELEAR... ¡Y GANAR!

Uno de los ganchos más atractivos que posee este arcade de lucha es su más que suculenta variedad de modos de juego y opciones entre los que podemos escoger. ¡Incluso es posible personalizar a los personajes con multitud de complementos y trajes distintos! Es un título muy completo.



EL MODO HISTORIA es muy curioso y sus diversas tramas transcurren a lo largo de varios episodios y líneas temporales.



EL MODO MISIONES tiene bastante gracia y nos invita a superar casi un centenar de desafíos... y obtener varias recompensas.



MODOS TRADICIONALES como el Arcade, Entrenamiento, Versus, Supervivencia o el Online también están disponibles.

VALORACIÓN

LO MEJOR

Notable oferta de modalidades, opciones y luchadores. Técnicamente es excepcional.

LO PEOR

Las novedades que integra son escasas. Cierto desequilibrio entre algunos personajes.

Te gustará + que... DEAD OR ALIVE 5



Te gustará − que... TEKKEN 7



90	**GRÁFICOS** Da gusto contemplar cada combate. Un despliegue visual impactante.
87	**SONIDO** Melodías apropiadas, efectos contundentes y gran doblaje.
88	**DIVERSIÓN** Control preciso, fluidez extrema y peleas realmente dinámicas.
91	**DURACIÓN** Interesante surtido de luchadores, modos de juego y opciones.
NOTA 89	Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **BIOWARE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Legión del Alba: **89,95 €**

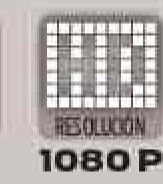

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **2-4**

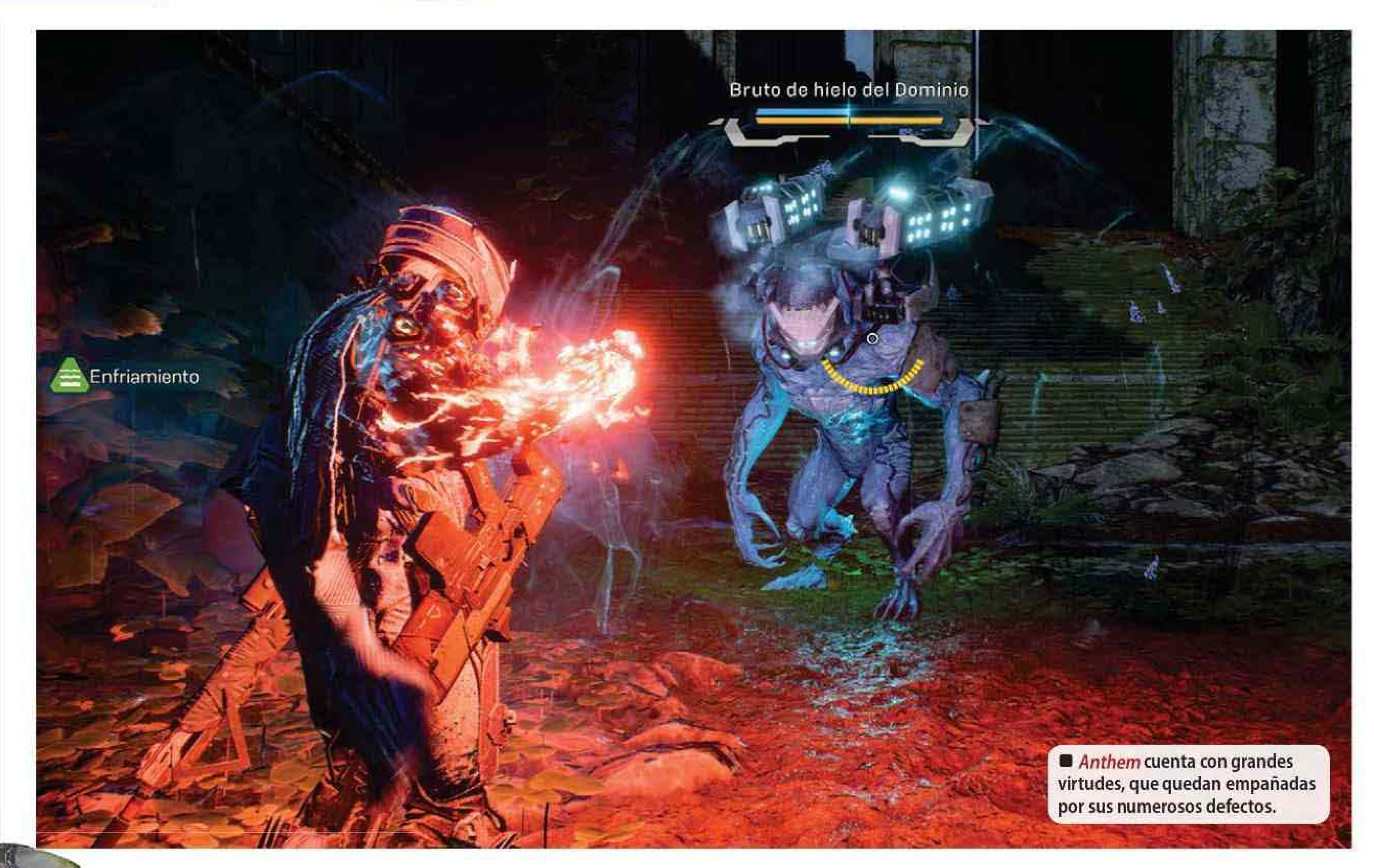

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**


https://www.ea.com/es-es/games/anthem



Anthem cuenta con grandes virtudes, que quedan empañadas por sus numerosos defectos.

UN GRAN **PODER** QUE CONLLEVA UNA GRAN **DECEPCIÓN**

Anthem

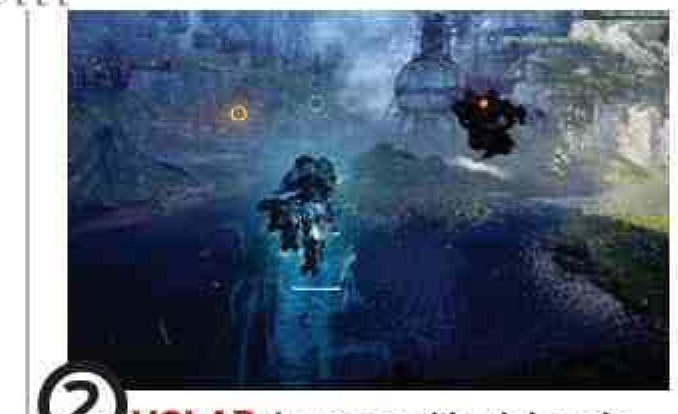
El mes pasado hacíamos la broma y parece que al final las alabardas de BioWare sí que la han liado parda, pero en el peor de los sentidos.

Las primeras horas de juego con *Anthem* son una gozada. Volar con nuestro exotraje, llamada alabarda, es una sensación fresca, muy fluida y nos hace sentir como una versión interactiva de Iron Man.

Los batallas también pintan de lujo. Cada una de las cuatro alabardas cuenta con un amplio abanico de habilidades especiales que, a modo de superpoderes, nos permiten arrasar con las hordas de enemigos que nos salen al paso. También hay armas, claro, pero es un shooter mucho más centrado en las habilidades que en nuestro arsenal. Así, volar por los escenarios, flotar sobre nuestros rivales, disparar a todo lo que se mueve o hacer gala de las múltiples opciones de ataque de nuestras alabardas es una auténtica delicia que pueden embelesar a cualquier amante de los juegos de acción. Los problemas, sin embargo, salen a flote con el paso de las horas. No vamos a detenernos en los múltiples "bugs" que ha sufrido el juego desde su lanzamiento. Primero, porque hemos tenido bastante potra y apenas hemos sufrido algunos muy leves y, sobre todo, porque confiamos en que BioWare acabe arreglando todos (aunque viendo que cada nuevo parche también ocasiona nuevos problemas empezamos a dudarlo). Los verdaderos problemas de *Anthem* tienen raíces mucho más profundas que todos esos "bugs". El más sangrante, por aquello de ser un producto de BioWare, quizás sea su argumento. Al terminar cada misión somos enviados a Fuerte Tarsis, un refugio en el que podemos hablar con

LAS GRANDES **VIRTUDES** QUE NO PODEMOS OLVIDAR


1 APARTADO TÉCNICO. Más allá de los "bugs", el aspecto de *Anthem* es realmente sobrecogedor, con unos escenarios y efectos de infarto.


2 VOLAR. La recreación del vuelo es, sin duda, la mejor que hemos visto en un juego y resulta una gozada explorar los escenarios a nuestro aire.


3 COMBATES. La amplia gama de habilidades de cada alabarda hace que las batallas sean entretenidas, hasta que nos topamos con la pobre IA.



El uso de armas es básico para nuestra supervivencia, pero lo que de verdad importa son las habilidades de cada tipo de alabarda.



Las secuencias cinemáticas y conversaciones son más numerosas de lo que cabría esperar en un shooter cooperativo. Y son insulsas.



Los baluartes son el mayor reto que podemos aceptar y están diseñados para cuatro jugadores.





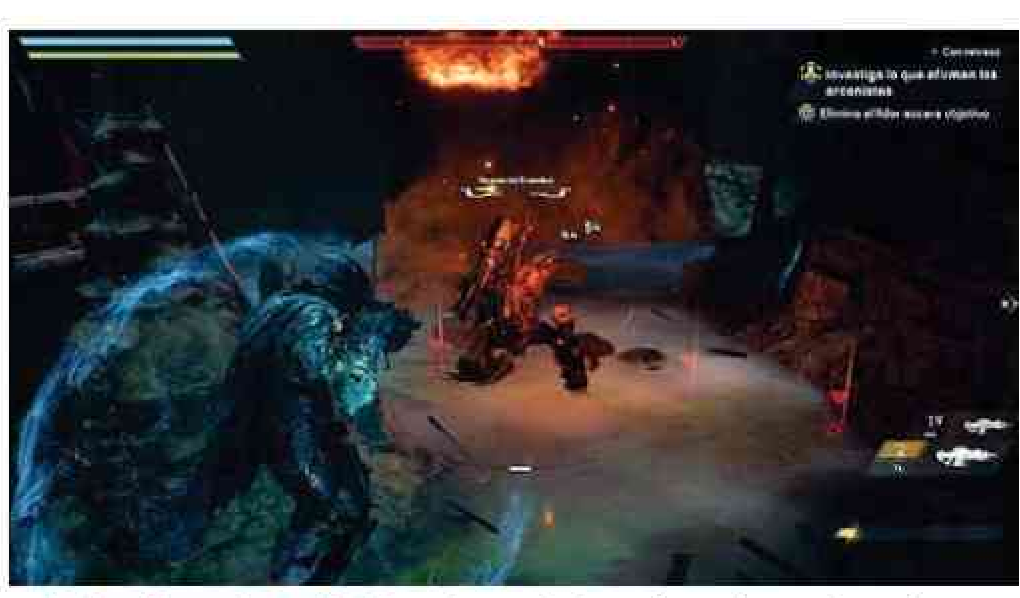
Anthem cuenta con un potencial jugable tan espectacular como desaprovechado. Una auténtica pena.

montones de personajes para profundizar en el universo de juego. Sus historias no sólo carecen de interés, sino que son demasiado largas, numerosas y, sobre todo, rompen completamente con el ritmo de juego, especialmente si estamos jugando con amigos y debemos esperarnos. La trama principal, además, nunca termina de ser atractiva y finaliza de forma abrupta y sin demasiado clímax.

La IA de los enemigos es tan simple que, pese a lo divertido que resulta despacharlos en un principio, con el paso de las horas los combates se vuelven tan repetitivos y previsibles que pierden toda la gracia. El "looteo" tampoco ayuda a la ecuación de juego como servicio, ya que las armas y habilidades que vamos obteniendo son, ni más ni menos, que versiones más poderosas de los mismos objetos que ya teníamos. La cosa mejora un poco en el "endgame", con objetos que incluyen nuevos perks que cambian ligeramente su comportamiento, pero nada que realmente nos incite a repetir misiones una y otra vez para mejorar nuestro equipamiento. La oferta de contenido es otro de los problemas. La historia principal es bastante larga, pero una vez acabada sólo nos queda repetir constantemente las mismas tareas, eventos y baluartes. Por otro lado, cooperar entre amigos, que debería ser una de las claves jugables, resulta completamente superfluo, por lo que lo mismo da si lo jugamos en solitario. En definitiva, nos quedamos con la sensación de que *Anthem* desaprovecha su enorme potencial en casi todas las facetas.



El show de efectos de iluminación y de partículas que se puede juntar en pantalla es realmente espectacular. Un torrente gráfico.



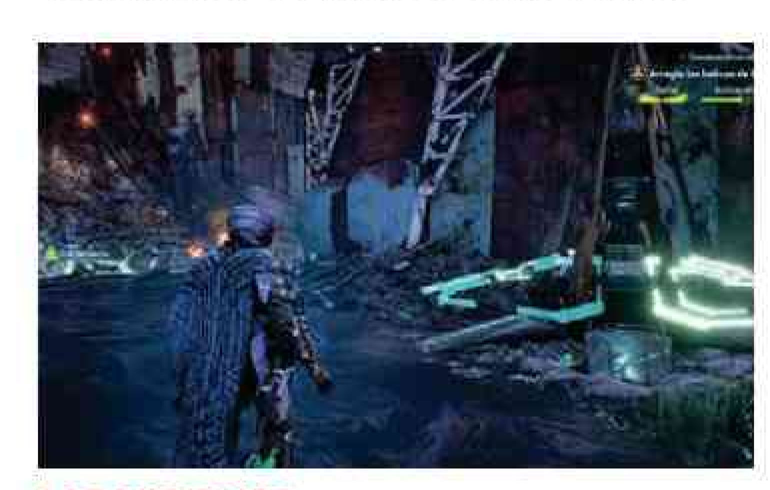
La inteligencia artificial es demasiado pobre y las rutinas de ataque de los rivales no sólo son predecibles, también muy simples.

EL CÍRCULO VICIOSO ES TEDIOSO

Anthem se estructura en una espiral que siempre sigue el mismo patrón y que se repite de forma irremediable. Lo peor es que se queda a medio camino entre juego para un jugador y propuesta cooperativa, por lo que al final se queda en tierra de nadie y no contenta a ninguna parte.



FUERTE TARSIS. Aquí recibimos misiones, charlamos y tomamos decisiones, que no tienen influencia jugable o en la trama.



LAS MISIONES tienen una estructura muy repetitiva: tocar algo, defender una zona y aniquilar hordas enemigas. No hay más.



VUELTA A EMPEZAR. Al terminar la misión volvemos a Fuerte Tarsis y el círculo vicioso se reinicia. Un día de la marmota jugable.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El sistema de vuelo. El apartado técnico. Las múltiples opciones de los combates.

» LO PEOR

La IA. El "looteo" resulta insulso. Misiones y jugabilidad repetitivas. Argumento simplón.

Te gustará − que... DESTINY 2



Y − que... THE DIVISION



94	**» GRÁFICOS** Básicamente todo luce a un nivel sobresaliente: iluminación, efectos...
92	**» SONIDO** La banda sonora tiene temazos y el doblaje al castellano es excelente.
60	**» DIVERSIÓN** Las primeras horas son una delicia, pero luego se destapan sus defectos.
90	**» DURACIÓN** 15 horas para la trama, 30 para el 100% y más para el endgame.
NOTA 65	Podría haber sido un gran juego si no fuese tan repetitivo y se hubiesen decidido entre juego online o aventura en solitario.



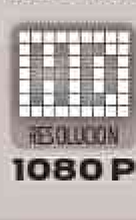
Género:
AVENTURA
Desarrollador:
TT GAMES
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €


JUGADORES
1-2

JUG ONLINE
-

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
CASTELLANO

BLU-RAY
SÍ

RESOLUCIÓN
1080 P


https://legomovie2-videogame-wbgames.com/



La famosa película se ha transformado en una interesante aventura de mundo abierto.

AVENTURAS **LOCAS Y DESTERNILLANTES**

La LEGO Película 2

Ya podemos disfrutar en nuestras casas de la correspondiente versión en formato videojuego de la recientemente estrenada nueva película de LEGO.

Hacía un tiempo que no disfrutábamos de una aventura de la saga *LEGO*, sequía que toca a su fin con la llegada de *La LEGO Película 2: El Videojuego*. Basada en el film del mismo nombre estrenado hace unas semanas, en esta odisea nos toca acabar con unos alienígenas tan extraños como peligrosos que han puesto patas arriba media galaxia.

Esta sencilla pero simpática trama ha sido bien acompañada por una jugabilidad que, lejos de seguir de cerca lo vivido decenas de veces en entregas precedentes de esta franquicia, nos ofrece una oferta lúdica bastante más fresca. Tomando como referencia el notable *LEGO Worlds* que apareció hace ya unos años, estamos ante una aventura que posee un marcadísimo aire sandbox, bastante más acentuado que el plasmado en ediciones recientes de esta serie. Por lo tanto y controlando a Emmet, Lucy y demás protagonistas (es posible llegar a desbloquear a decenas de ellos), podemos recorrer un buen número de planetas en los que es necesario efectuar multitud de tareas. Unas misiones que se repiten más de la cuenta pero que, a fin de cuentas, garantizan diversión durante un mínimo de unas diez horas... que pueden verse ampliadas si queremos exprimir el juego al 100%. Gozamos de bastante libertad de acción para hacer lo que nos venga en gana, si bien es necesario ir efectuando una serie de tareas determinadas si queremos avanzar. ¿Y de qué labores hablamos? Pues de muchas diferentes. Por un lado, escanear objetos para

ESTAS SON LAS **LEGOTAREAS** PRINCIPALES



1 **EXPLORAR LOS ESCENARIOS** vuelve a resultar una labor tan divertida como importante. ¡Hay muchos secretos esperándonos!



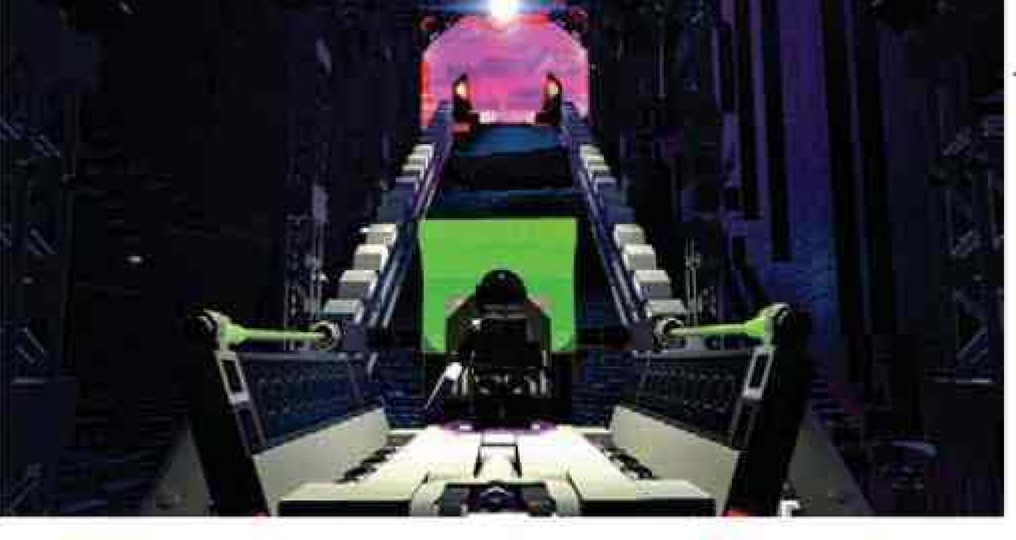
2 **PELEAR CONTRA RIVALES** que se agolpan en determinadas zonas de los fondos es un verdadero placer. Eso sí, el nivel de desafío es muy reducido.



3 **PLATAFORMEAR** también nos entretendrá de cuando en cuando, aunque en esta ocasión su protagonismo es bastante menor.



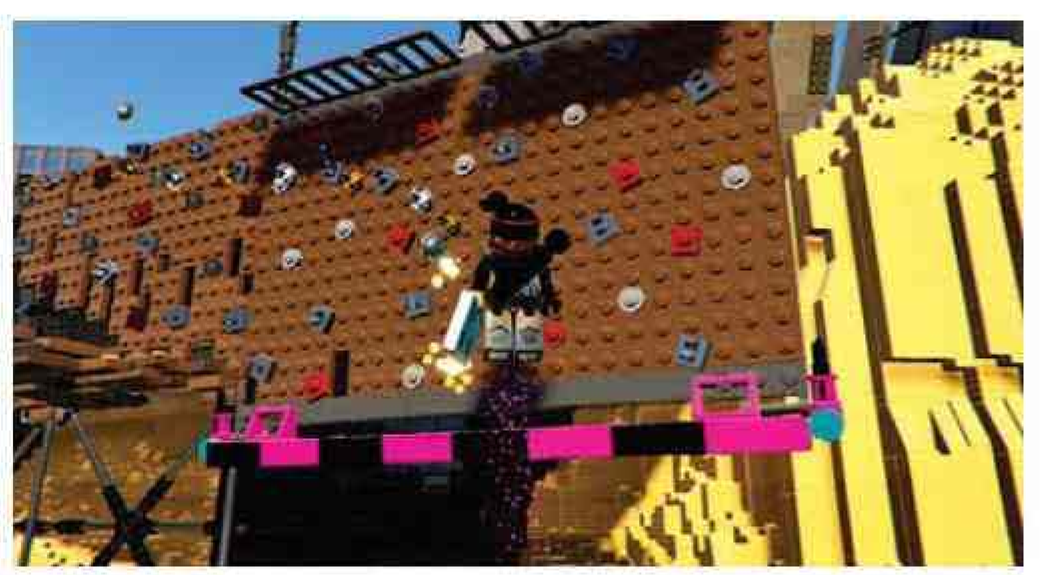
■ La carga argumental sigue de cerca lo plasmado en la película y nos anima a dar su merecido a una tropa de aliens... muy curiosos.

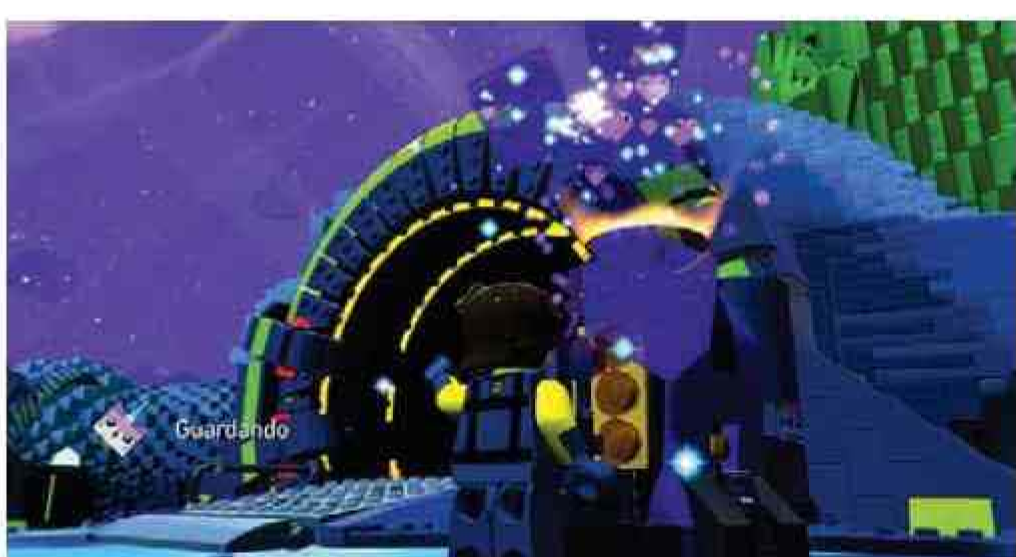


■ Podemos visitar planetas de todo tipo, cada uno con su propio aspecto, objetivos que cumplir, personajes y demás elementos.



■ Las cajas de botín albergan objetos muy preciados: reliquias, cápsulas de personajes, etc.





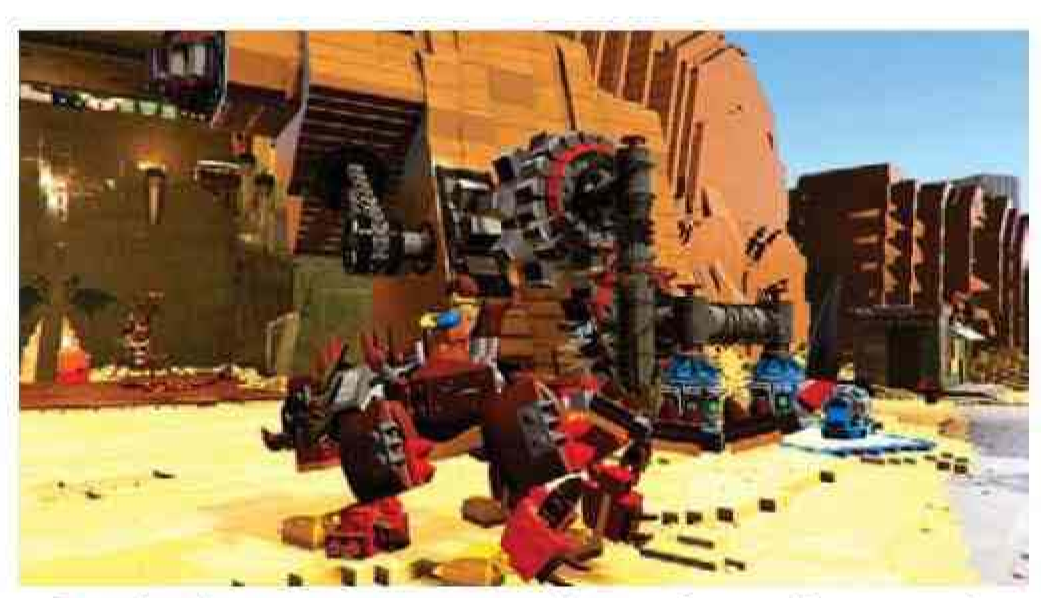
La aventura apuesta por el estilo de mundo abierto, dando forma a un desarrollo variado y entretenido.

obtener los planos de los mismos y, posteriormente, poder construirlos es primordial. También tenemos que enfrentarnos a personajes poco amistosos... y eso incluye a varios jefes finales. Las plataformas también tienen su protagonismo así como la resolución de sencillos puzles, elementos que dan forma a un desarrollo muy variado.

Una vez más podemos jugar en solitario o acompañados por un segundo jugador en modo local gracias al modo cooperativo que siempre incluye cada entrega de esta saga. Una modalidad que se convierte en la mejor manera de disfrutar de esta aventura: no dejéis de probarla. El aspecto gráfico también ha sido bastante renovado y, de hecho, se ha utilizado un motor gráfico distinto del habitual (el mismo que dio vida al citado *LEGO Worlds*) que ha permitido a los desarrolladores otorgar un look bastante diferente a esta obra. Lo más llamativo es el aspecto que presentan los escenarios, los cuales parecen haber sido creados enteramente por los clásicos bloques LEGO. Es cierto que dicho acabado técnico no es perfecto y arrastra ciertos defectos como una perceptible brusquedad en la generación de los objetos o texturas mejorables pero, insistimos, es un cambio estético muy de agradecer. Y para terminar, el sonido alcanza un nivel notable, aunque hemos echado en falta el doblaje de todas las voces de los personajes, que se limitan a emitir sonidos "raros" acompañados de textos en español. Aun así, se trata de un título muy rejugable y simpático.



■ Estéticamente es bastante llamativo y es posible advertir escenarios bastante interesantes. Aquí tenéis un ejemplo.



■ Para desplazarnos con mayor rapidez por los amplios escenarios es posible pilotar distintos vehículos... ¡o montarnos en animales!

» UN TIPO CON MUCHOS RECURSOS

A lo largo de la aventura es posible realizar mil y una misiones a poco que hablemos con los personajes que pueblan los distintos mundos a los que podemos ir a parar. Y para superar la mayoría de los objetivos que nos encargan tenemos que echar mano de un buen número de utensilios.



LOS PRISMÁTICOS son realmente útiles dado que nos permiten solidificar ciertas estructuras y escanear decenas de objetos.



CON LAS HOJAS DE INSTRUCCIONES que vamos recopilando podemos construir de todo: trampolines, aspersores, balizas...



UNOS GUANTES ESPECIALES pueden destrozar paredes como si nada. ¡Imaginad el daño que pueden causar a los rivales!

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El carácter sandbox aporta frescura a la saga. Multitud de contenido extra que disfrutar.

» LO PEOR

Las misiones acaban repitiéndose al cabo de las horas. Pequeños defectos técnicos.

Te gustará + que... LEGO WORLDS



Te gustará − que... LEGO MARVEL 2



81	**» GRÁFICOS** Pese a sus defectos, la línea estética que posee es bastante vistosa.
80	**» SONIDO** Muy bueno en general, pero echamos de menos el doblaje global.
83	**» DIVERSIÓN** El desarrollo de estilo sandbox ofrece mucha libertad y variedad.
88	**» DURACIÓN** Si queréis verlo todo, podéis pasaros muchísimas horas jugando.
NOTA 83	Una entrega bastante novedosa dentro de la saga *LEGO* que ofrece un desarrollo en plan mundo abierto muy ameno.





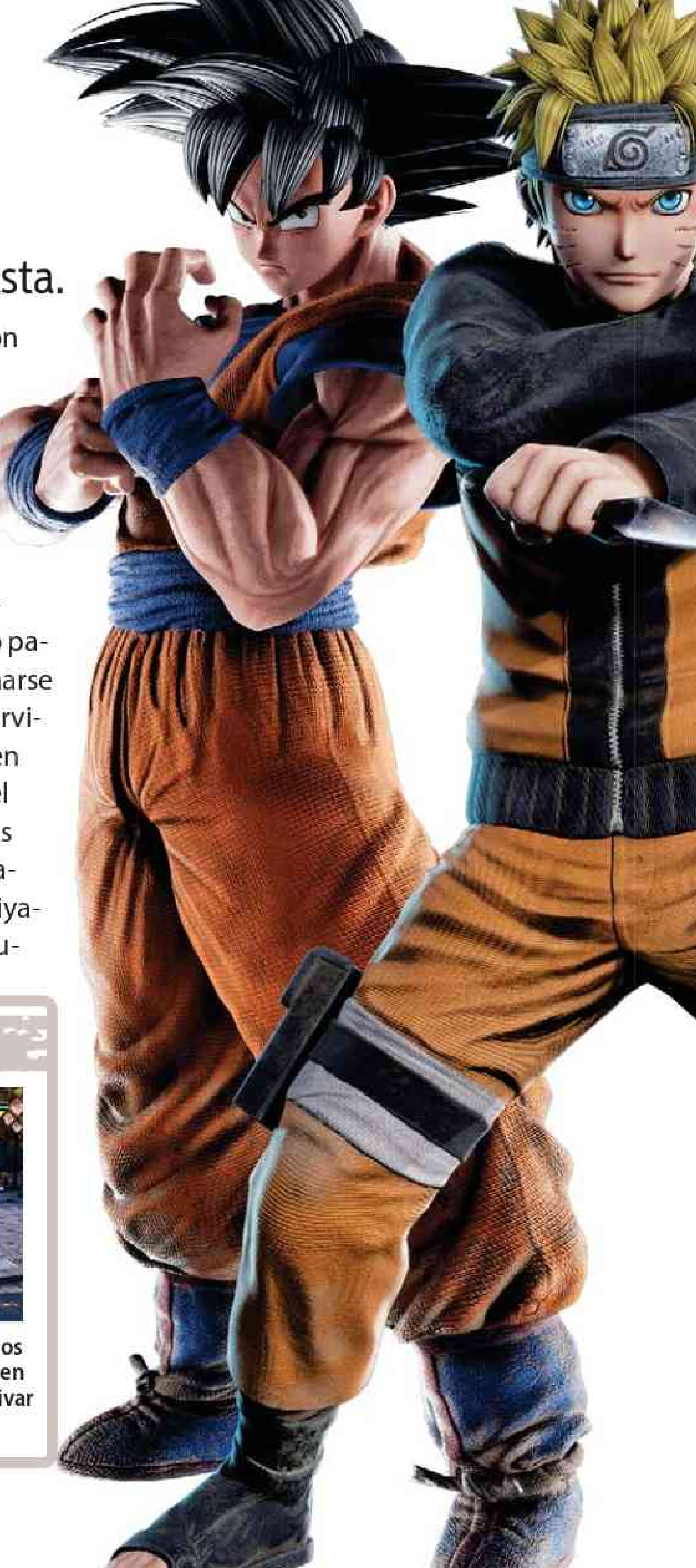


Ver a estos personajes compartir campo de batalla pone el hype por las nubes a cualquiera.

DE **LO QUE ES...** A LO QUE **PODRÍA HABER SIDO**

Jump Force

Bandai Namco ha creado una batalla que ni Luffy, Naruto, Kurosaki, Yugi, Kenshiro, Goku y Kenshin juntos pueden ganar. Parece que con ellos no basta.



Durante el E3 del pasado año y para sorpresa de todos, Bandai Namco presentó el "crossover" de lucha definitivo reuniendo a casi medio centenar de personajes pertenecientes a 16 de las más célebres series de la Shonen Jump. La mítica publicación japonesa cumple cincuenta años y no hay mejor excusa para tal homenaje. Millones de jugadores de todo el mundo quedaron estupefactos con su primer tráiler pero... ¿es *Jump Force* un sueño cumplido para los fans o una pesadilla?

A la hora de afrontar este título debemos ser conscientes de la tremenda carga emocional que transmite su elenco. Al fin y al cabo, estamos hablando de los protagonistas de series tan encumbradas como Dragon Ball, Naruto, One Peace, Caballeros del Zodiaco o Bleach, entre muchas otras. Desde un principio deja claro que su pretensión no es la de ser un juego de lucha competitivo ni irrumpir en la escena eSports. Desgraciadamente, no sólo nos encontramos con una experiencia accesible sino simplificada en exceso, dando lugar a un sistema de combate demasiado plano y poco versátil que, lejos de satisfacer a los jugadores profesionales, tampoco resulta atractivo para un público masivo. Todo esto podría perdonarse si al menos *Jump Force* cumpliera como "fan service", pero no es así. Su modo Historia nos sitúa en un contexto ya manido dentro del género en el que debemos luchar contra versiones malignas de nuestros héroes. Ni siquiera los villanos creados para la ocasión por el mismísimo Akira Toriyama desprenden el más mínimo carisma. Una su-

» DESATAR EL CAOS **ES SENCILLO...** DEMASIADO



① **ATAQUES ESPECIALES.** Tener nuestra barra de aptitud completa y pulsar dos botones basta para poner el escenario patas arriba.



② **DESPERTAR.** Espectaculares transformaciones que nos hacen más poderosos. Se pueden ejecutar al recibir gran cantidad de golpes.



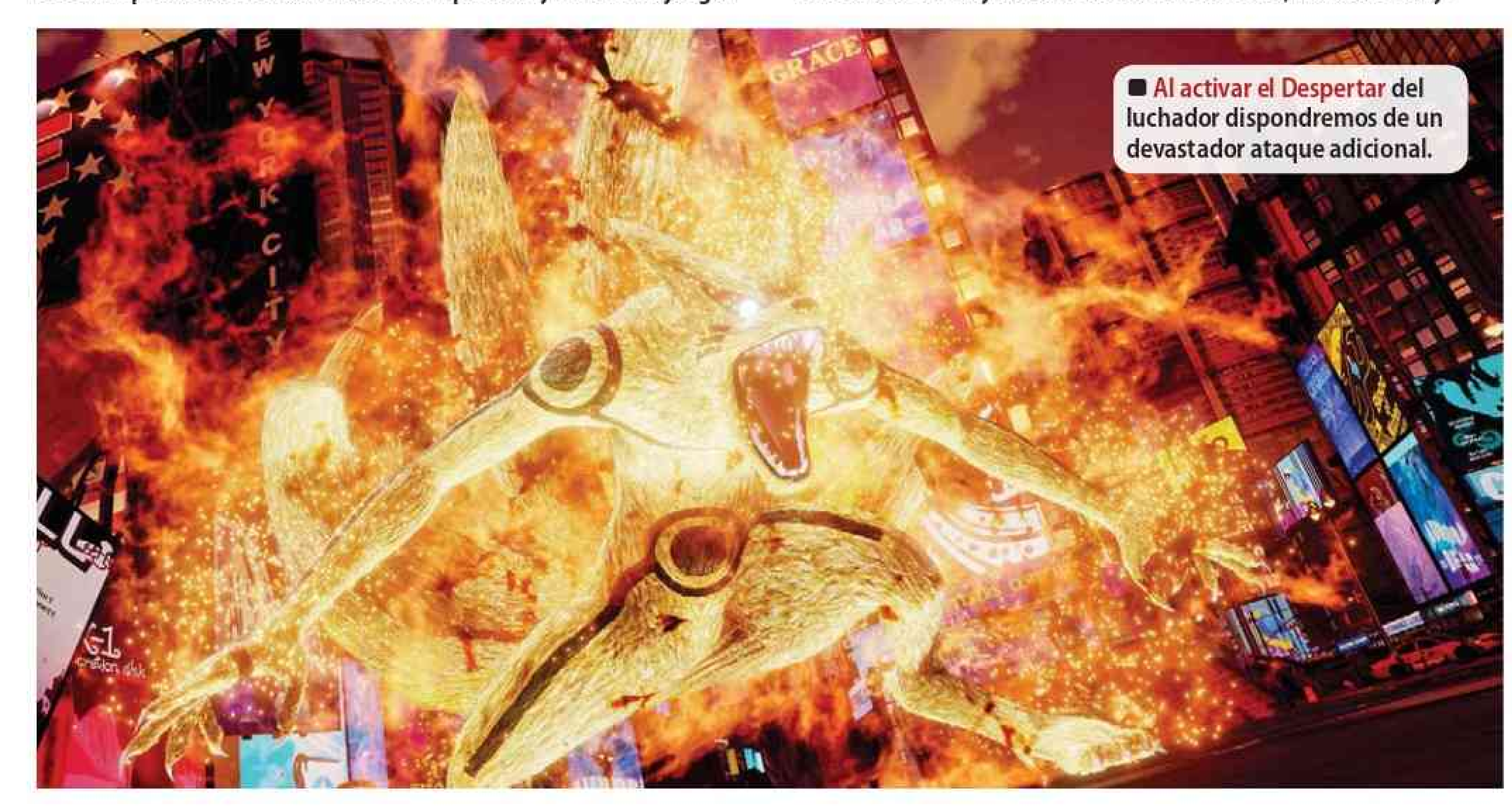
③ **DEFENSA.** Además de romper los combos del rival, si hacemos "parry" en el momento preciso podremos esquivar e incluso contraatacar al oponente.



El "hub" de *Jump Force* es muy similar al de la saga *Xenoverse*. Desde él podemos acceder a todas las opciones y tareas del juego.



Al crear nuestro propio personaje elegimos su aspecto, su poder, su estilo de lucha y decidimos aliarlo con Goku, Naruto o Luffy.



Al activar el Despertar del luchador dispondremos de un devastador ataque adicional.

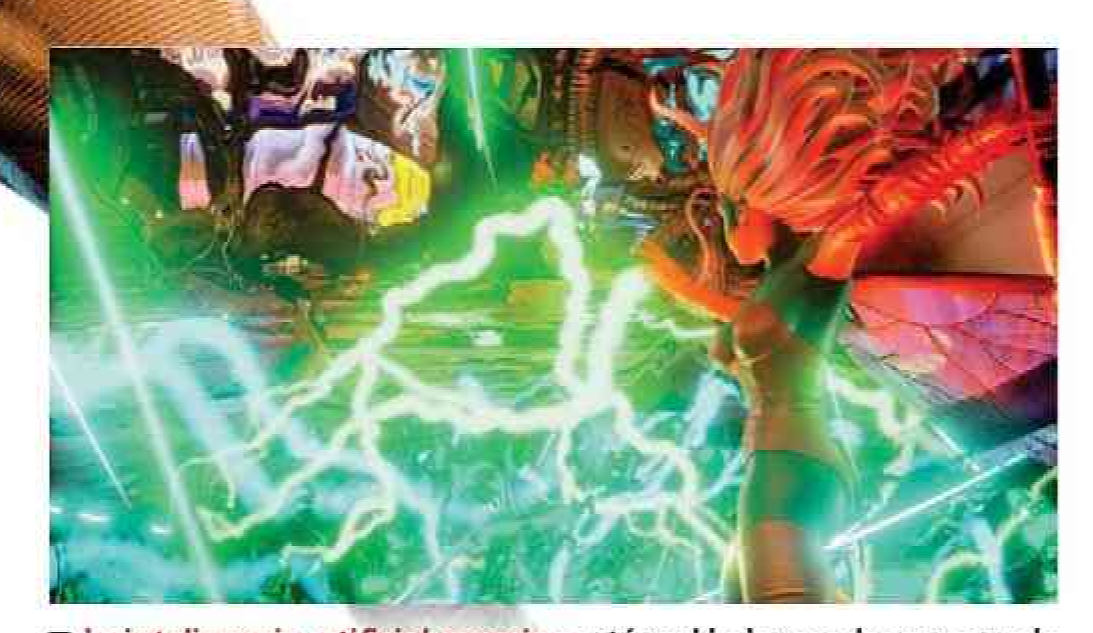




Sus carencias podrían perdonarse si al menos *Jump Force* cumpliera como "fan service". Desgraciadamente no es así.

cesión de repetitivos combates adornados con cinemáticas en las que tanto modelados como animaciones lucen inexplicablemente mal, y unos molestos tiempos de carga que arruinan por completo el ritmo de la partida. Además de retos y desafíos, cuenta con los típicos combates locales, tanto contra la IA como contra otro jugador, y un modo online con partidas amistosas y rankeds.

El apartado visual de *Jump Force* divide a los jugadores. Unos abrazan la estética realista y a otros les parece fuera de lugar y algo artificial. Dejando los gustos personales a un lado, lo que es innegable es que hay personajes a los que les queda mejor esa adaptación que a otros. Esa inconsistencia e irregularidad es extensible a todo el apartado técnico del juego. Los increíbles efectos durante los combates son tan excesivos que provocan en más de una ocasión que no sepamos qué está pasando: Las transformaciones y ataques especiales están muy bien recreados pero los combos y físicas de algunos impactos no están bien implementadas. Y ofrece 12 escenarios que son vistosos y generosos en detalles, pero con los que apenas interactuamos y cuyos daños derivados de la lucha desaparecen en cuestión de segundos. Estamos sin duda ante la primera gran decepción del año. Un juego que denota demasiadas prisas, poco trabajo e incluso falta de cariño. *Jump Force* no está a la altura de los maravillosos mangas a los que quiere conmemorar. No es el juego que los fans esperaban... ni el que se merecían.



La inteligencia artificial enemiga está mal balanceada, generando una curva de dificultad totalmente trivial y poco satisfactoria.



La cantidad y variedad de personajes es envidiable, lástima que las diferencias jugables entre ellos sean ínfimas.

¡SORPRESA! HAY QUE SALVAR EL UNIVERSO

Kane y Galena provocan que los universos Shonen Jump se fusionen con la realidad, mientras poseen a todo tipo héroes gracias a los cubos de Umbra. Nuestros queridos personajes se han alineado como Jump Force para combatir a sus versiones malignas mientras averiguan qué sucede.



TRAMA. Su poca autenticidad y la falta de ritmo provocan que sus aproximadas 15 horas de duración se hagan algo tediosas.



EVENTOS Y MISIONES. Hay multitud de objetivos por cumplir, pero la mayoría resultan poco inspirados. Nada nuevo.



PROGRESIÓN. Gracias a nuestras victorias podemos adquirir nuevas técnicas de combate, objetos de mejora y cosméticos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La espectacularidad visual de los combates y la recreación de ataques y transformaciones.

» LO PEOR

Gran potencial desaprovechado, irregularidad técnica y un sistema de combate simple.

Te gustará que... DRAGON BALL FIGHTERZ — Te gustará que... DB XENOVERSE 2



Nota	Apartado
75	**» GRÁFICOS** Capaces de lo mejor y lo peor. Las cinemáticas son realmente pobres.
65	**» SONIDO** Voces en japonés pero no cuenta con la banda sonora de los animes.
50	**» DIVERSIÓN** Su trama y sistema de combate satisfacen sólo las primeras horas.
60	**» DURACIÓN** El contenido se ha estirado artificialmente con relleno repetitivo.
NOTA 62	El "crossover" más potente de los últimos años fracasa como juego de lucha y como "fan service". Una triste decepción.





Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
REDLYNX
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
24,99 €
Precio Gold Edition:
39,95 €

JUGADORES **1-2**
JUG ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.ubisoft.com/es-es/game/trials-rising/



Esta nueva entrega de *Trials* ofrece el excelente control de siempre y la mayor oferta de contenido de la saga.

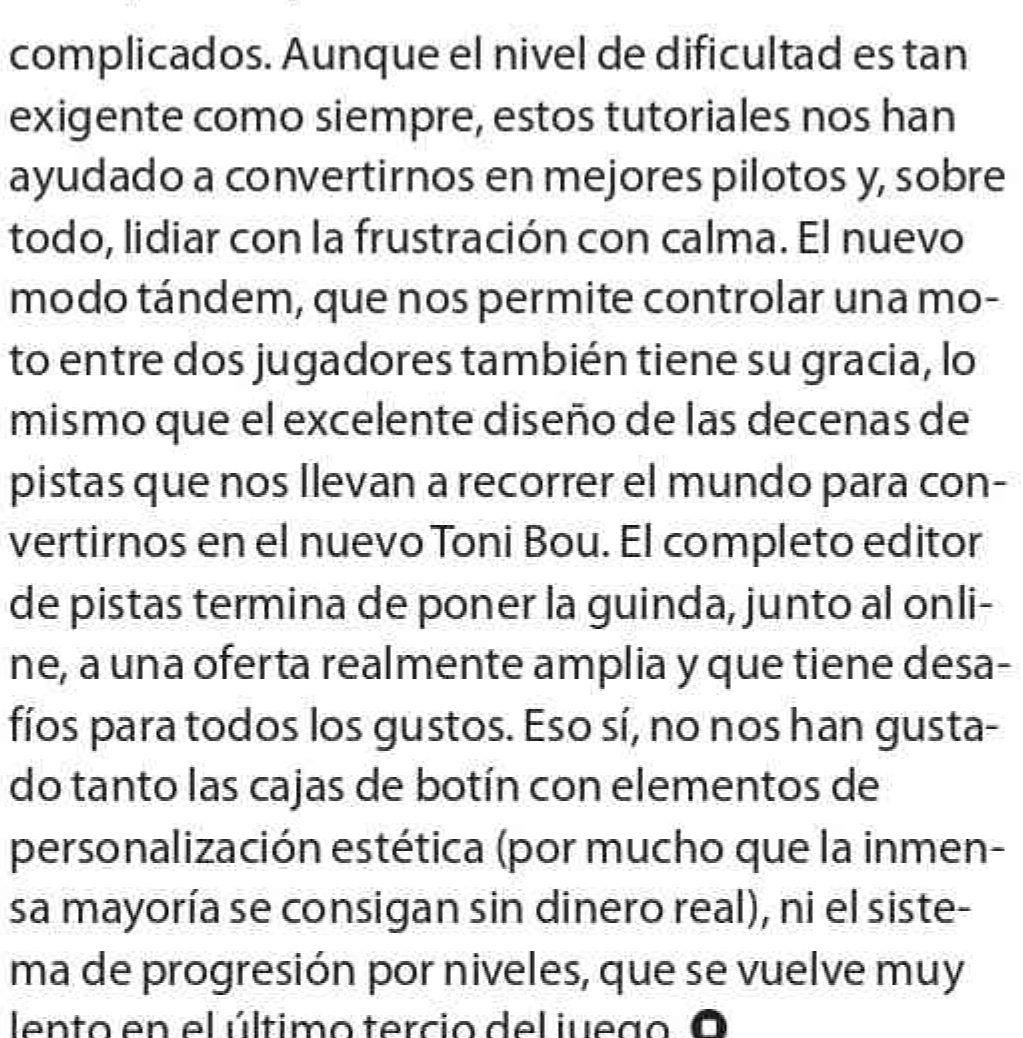
OTRA LECCIÓN DE **PERFECTO EQUILIBRIO** JUGABLE

Trials Rising

Si alguien echa pestes diciendo que un juego es sencillo o que su sobrino de 8 años podría jugarlo, recuerda: en la simpleza puede estar la excelencia.

Cuatro botones no suelen dar para casi nada en el mundo de los videojuegos actuales. Sin embargo, la saga *Trials* siempre se ha caracterizado por recuperar lo mejor de los juegos de antaño, un control y una jugabilidad sencillas, alcanzando además unas cotas de profundidad y complejidad realmente envidiables. Y todo ello con una curva de aprendizaje que, en esta nueva entrega, está mejor diseñada que nunca.

Los tutoriales de la Universidad Trials tienen buena parte de la culpa. Así, descubrimos que para controlar nuestra moto y conseguir los mejores tiempos no basta con acelerar como locos, sino que la fluidez, abrir gas en el momento apropiado, la posición del cuerpo de nuestro piloto o incluso frenar pueden ser claves para superar los retos más complicados. Aunque el nivel de dificultad es tan exigente como siempre, estos tutoriales nos han ayudado a convertirnos en mejores pilotos y, sobre todo, lidiar con la frustración con calma. El nuevo modo tándem, que nos permite controlar una moto entre dos jugadores también tiene su gracia, lo mismo que el excelente diseño de las decenas de pistas que nos llevan a recorrer el mundo para convertirnos en el nuevo Toni Bou. El completo editor de pistas termina de poner la guinda, junto al online, a una oferta realmente amplia y que tiene desafíos para todos los gustos. Eso sí, no nos han gustado tanto las cajas de botín con elementos de personalización estética (por mucho que la inmensa mayoría se consigan sin dinero real), ni el sistema de progresión por niveles, que se vuelve muy lento en el último tercio del juego.





Para acabar una carrera no hay nada mejor que pegarse un galletazo de los que hacen afición.



El diseño de las pistas es tan divertido como variado. Tenemos de todo, incluso carreras en mitad del cielo.

VALORACIÓN

LO MEJOR
El control. La sencillez y profundidad de su propuesta jugable. Gran oferta de contenido.

LO PEOR
Las innecesarias cajas de botín. El progreso se hace demasiado lento en el último tercio.

Nota	Apartado
82	**GRÁFICOS** Los escenarios lucen mejor que nunca y las físicas son soberbias.
80	**SONIDO** Banda sonora de estilo punk-rock que acaba siendo algo repetitiva.
88	**DIVERSIÓN** El control es una delicia y la curva de aprendizaje es casi perfecta.
88	**DURACIÓN** Decenas y decenas de pistas, modo online, editor de circuitos...
NOTA 86	Es la entrega más completa, pero está lastrada por absurdas cajas de botín y un progreso con demasiado "grindeo".

LOS TRES EJES JUGABLES PARA LAS DOS RUEDAS

① **CARRERAS.** La competición pura y dura es el núcleo de la experiencia. En la campaña recorremos medio mundo, incluso la tomatina de Buñol.



② **TUTORIALES.** En la mayoría de juegos es un trámite a veces insufrible, pero aquí es una verdadera escuela de aprendizaje realmente indispensable.



③ **EDITOR.** Es complicado de usar y puede echar para atrás de primeras, pero es realmente completo y nos permite crear absolutamente de todo.



Género:
TERROR
SIGILO
AVENTURA
Desarrollador:
TESSERA STUDIOS
Editor:
DAEDALIC ENTERTAINMENT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19.99 €

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.intrudersgame.com



Parecía que iba a ser un día más, pero Ben y su familia están a punto de vivir la peor noche de sus vidas.

COMPATIBLE PlayStation VR

LA OSCURIDAD DA **MIEDO**, PERO SERÁ TU MEJOR **ALIADA**

Intruders: Hide and Seek

Tessera Studios demuestra con su primer título que los videojuegos son una forma única para disfrutar de situaciones que en la realidad nos horrorizan.

Te llamas Ben, tienes 13 años y estás atrapado en tu laberíntica casa porque tres peligrosos psicópatas han secuestrado a tus padres. De tu ingenio depende que esta pesadilla culmine con un final feliz. Ayudado por tu hermana pequeña, con la que te comunicas a través de un walkie-talkie, debes boicotear los misteriosos planes de los captores mientras pasas inadvertido agazapado entre las sombras o escondido bajo una cama.

Los primeros pasos de esta peculiar aventura nos presentan brevemente a la familia de Ben mientras nos introducen de manera fluida las sencillas mecánicas del juego. Estamos ante un título de sigilo en primera persona, en el que no haremos más que ir de una estancia a otra de la casa procurando no ser detectados. Es la genial ambientación y su adictiva trama lo que nos atrapará y mantendrá en vilo de principio a fin. La sensación de vulnerabilidad es constante y la IA de los intrusos está bien equilibrada, proporcionando al juego la accesibilidad necesaria para que cualquiera pueda disfrutarlo, pero a la vez, conteniendo una pequeña dosis de reto. Es cierto que su propuesta se basa por entero en el subgénero cinematográfico del terror y el thriller conocido como "home invasion", pero no cabe duda de que resulta novedoso y atractivo experimentarlo a través de un videojuego, sobre todo si hacemos uso de PS VR. Pese a que los modelados de los personajes y sus animaciones son algo toscas, *Intruders: Hide and Seek* es uno de los mejores títulos lanzados desde la iniciativa PlayStation Talents y una grata sorpresa en la escena "indie" española.



La casa es un personaje más en esta aventura. Su diseño estético y formal es meticuloso e inteligente.



El carisma de Dennis, el criminal de la máscara, provocará que os guste y le temáis al mismo tiempo.

LAS TRES CLAVES **PARA SALVAR** A TU FAMILIA

① **LINTERNA.** Debes usarla para moverte con facilidad a través de las lúgubres estancias. Cuidado, mientras esté encendida serás un blanco fácil.

② **ESCONDITES.** La casa está repleta de lugares para ocultarte. Si los usas a tiempo no te detectarán, pero debes mantener la calma.

③ **MAPA.** Tan importante es saber dónde tienes que ir, como decidir la ruta más conveniente. No des rodeos innecesarios si quieres salir con vida.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Con PlayStation VR la experiencia mejora exponencialmente y no provoca fatiga.

» LO PEOR
Peca de excesiva sencillez en sus mecánicas. Y su duración, entre 3 y 4 horas, es escasa.

Nota	Apartado
75	**» GRÁFICOS** El escenario es detallado, pero los personajes lucen desfasados.
80	**» SONIDO** Tanto el doblaje como la banda sonora están muy cuidados.
80	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad es algo básica, pero la trama te mantiene inmerso.
65	**» DURACIÓN** Aunque intensa y satisfactoria, la experiencia es demasiado breve.
NOTA 75	**La ópera prima de Tessera Studios consigue atraparnos y, pese a sus defectos, resulta una propuesta atractiva y sólida.**





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,95 €**

JUGADORES 1 · JUG ONLINE - · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://left-alive.square-enix-games.com/



Supervivencia y mucha variedad son la base de esta curiosa e imperfecta aventura.

UNA AVENTURA DE **SUPERVIVENCIA** BASTANTE CURIOSA

Left Alive

Square Enix nos ofrece una producción "de autor" que combina una historia adulta y absorbente con diversas mecánicas de juego... un tanto irregulares.

Una guerra ficticia en la que entran en juego diferentes países sirve como telón de fondo para esta curiosa y arriesgada producción de Square Enix. Una historia realmente interesante y de corte adulto que ha sido respaldada por un sistema de juego que se nutre de multitud de estilos... aunque no todos han sido bien concebidos.

Sobrevivir como nos sea posible es nuestra tarea principal. Pero lejos de estar ante un juego de tipo survival horror al estilo *Resident Evil*, en este caso la mecánica de juego es bastante diferente. Actuar en sigilo y sin ser detectados por los adversarios se convierte en algo esencial, dado que normalmente contamos con pocos recursos y, además, los adversarios suelen ir muy bien armados por norma general. Para ello resulta fundamental actuar con cautela, estudiar el terreno, conocer la localización de los rivales, movernos entre las coberturas que nos proporcionan los escenarios... También es vital ir recolectando ítems y materiales que se encuentran en los fondos. ¿Y para qué? Pues para poder fabricar un buen número de utensilios y objetos de valor que garanticen nuestra supervivencia. A estos pilares se añaden toques de rol y acción para dar vida a una jugabilidad bastante rica y diversa... pero también imperfecta. El problema es que no todas las mecánicas funcionan correctamente y se nota que están por pulir en ciertos casos, como el sigilo por ejemplo. Una vertiente jugable atractiva pero mejorable a la que se une un apartado técnico meramente funcional. Con algo más de ambición, *Left Alive* podría haber sido una de las grandes sorpresas del año.



La narrativa es uno de los aspectos más cuidados de todo el juego. Es seria, adulta y está bien planteada.



Debemos ser prácticos a la hora de enfrentarnos a los adversarios. Tenemos que optimizar nuestros recursos.

» SOBREVIVE UN DÍA MÁS... SI ES QUE PUEDES



1 **PASAR DESAPERCIBIDOS** la mayor cantidad de tiempo posible nos evitará entrar en conflictos bastante innecesarios... y salir malparados.



2 **CREAR Y FABRICAR OBJETOS** de todo tipo con los restos y materiales que se encuentran en los fondos es una tarea primordial.



3 **ATACAR A LOS RIVALES POR LA ESPALDA** no debe ser nuestra principal consigna... pero a veces puede despejarnos el camino.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El desarrollo combina diferentes estilos y tiene buenas ideas. La historia es sugerente.

» LO PEOR
Algunos elementos jugables no están bien ejecutados. Técnicamente es algo flojo.

70	**» GRÁFICOS** No son malos, pero se nota que no es un título top en esta faceta.
83	**» SONIDO** Lo mejor del juego. Buen doblaje y excelente banda sonora y efectos.
71	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es tan variado como irregular en diversos aspectos.
78	**» DURACIÓN** Sin ser la aventura más longeva, por lo menos resulta desafiante.
NOTA 73	Un desarrollo variado y atractivo que se nutre de la acción, el sigilo y el "crafteo"... pero que flojea en ocasiones.


16

Género:
ACCIÓN AVENTURA

Desarrollador:
ZAXIS GAMES

Editor:
MERIDIEM GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
29.95 €

JUGADORES: 1
JUG ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: NO
BLU-RAY: SÍ
RESOLUCIÓN: 1080 P

https://fimbulthegame.com



La historia detrás de *Fimbul* te mantendrá con interés e intriga hasta el último momento.

¡SKOL **HERMANOS VIKINGOS**! EL FIN SE ACERCA

Fimbul

La mitología nórdica regresa para jolgorio de los amantes de las hachas y las barbas, aunque en este caso hay cosas peores que el apocalipsis.

El invierno es siempre frío y desolador, pero si además precede al Ragnarok la cosa se puede poner muy fea. Ante un panorama de desesperación en el que humanos, orcos y trols luchan sin descanso, adoptamos el papel de Kveldulver. Un berserker que se abrirá paso ante numerosos peligros mientras atraviesa Midgard para enfrentarse a su enigmático y legendario destino.

***Fimbul* es una aventura** centrada en la acción con algunos destellos de sigilo, que narra su intrigante historia a través de viñetas de cómic. A lo largo de nuestro periplo debemos afrontar ciertas decisiones que alteran el devenir de los acontecimientos. Desde aniquilar o no a un enemigo caído hasta la posibilidad de ayudar a una princesa en apuros. Si bien estas elecciones no son ni numerosas ni demasiado cruciales, es cierto que dotan al título de cierta rejugabilidad. Por otro lado, *Fimbul* ofrece un sistema de combate sencillo en el que lo esencial será elegir sabiamente qué arma usar en cada ocasión. Conforme avanzamos en la trama, desbloqueamos habilidades especiales que añaden cierta capa estratégica a las contiendas. Lástima que, cuando éstas empiezan a ser interesantes, el juego termine de manera abrupta, dejando la sensación de que es un cúmulo de buenas ideas mal ejecutadas. El vistoso apartado gráfico se resiente debido al deficiente rendimiento durante algunos combates y a una cámara automática un tanto molesta. Normalmente, el conjunto es mayor que la suma de sus partes, pero en este caso no es así. El fin del mundo no sólo debe ser más duro y desafiante... también merece ser más divertido.



Los entornos son preciosistas y uno de los aspectos mejor trabajados del juego.



La estética y narrativa estilo comic le sienta realmente bien, aunque las composiciones son repetitivas.



VALORACIÓN

LO MEJOR
Su ambientación e historia gustará a los fans de la mitología nórdica.

LO PEOR
Bajadas de frames luchando contra jefes y un sistema de combate mal aprovechado.

Nota	Apartado
73	**GRÁFICOS** Los problemas de rendimiento penalizan un apartado correcto.
75	**SONIDO** La BSO es agradable y expresiva. Los efectos pasan inadvertidos.
65	**DIVERSIÓN** La historia engancha, pero el combate no ofrece suficiente reto.
65	**DURACIÓN** Aunque rejugable, la campaña es alarmantemente breve.
NOTA 70	*Fimbul* es un título que, a pesar de su atractiva propuesta, se queda muy corto y demuestra poca ambición e inventiva.

EL DÍA A DÍA DE UN VIKINGO



① **COMBATE.** Aunque bien pensado y satisfactorio, la carencia de reto y profundidad hasta los últimos niveles del juego le restan mucho potencial.



② **SIGILO.** Sólo presente en momentos puntuales, proporciona situaciones dramáticas interesantes pero muy simples y poco inspiradas.



③ **EXPLORACIÓN.** Los escenarios son bellos y amplios. Recorrerlos entre lucha y lucha sin incentivos (como coleccionables) nos parece un error.





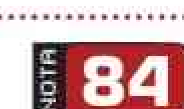
■ *Elite* es un remake de *Steins; Gate* con secuencias del anime en lugar de escenas estáticas.

PS4 | 5PB/KOCH MEDIA | VISUAL NOVEL | YA DISPONIBLE | 59,99 €

Steins; Gate Elite

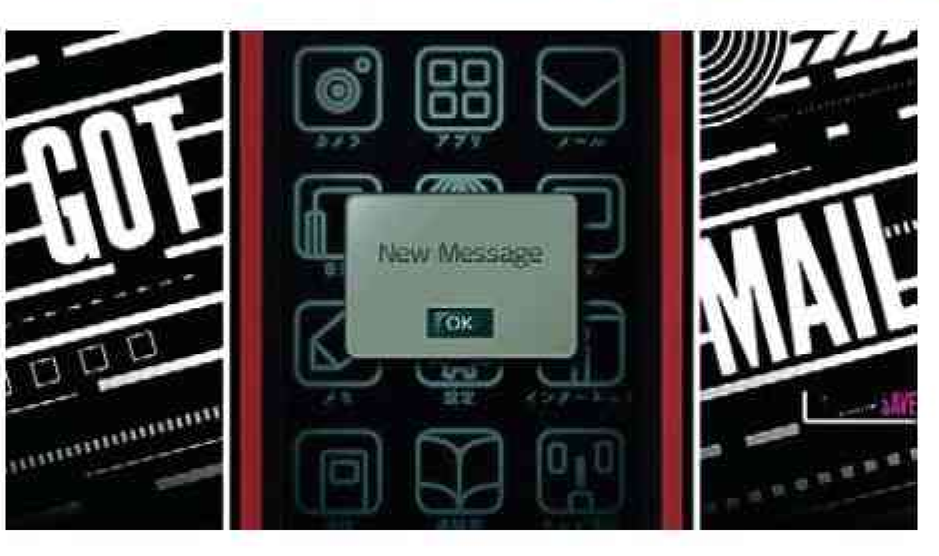
Lanzada oficialmente en 2015 para PS3 y PS Vita, *Steins; Gate* es una apasionante novela visual que ha terminado convirtiéndose en juego de culto gracias también a su espectacular adaptación al anime. Ahora, 5pb nos trae *Steins; Gate Elite*, un fabuloso remake que combina a la perfección el anime y la novela visual y que vuelve a contarnos la historia de Rintaro Okabe, un universitario que vive en Akihabara y que inventa un dispositivo capaz de enviar mensajes al pasado, permitiéndole cambiar ciertos hechos y alterar las líneas temporales. Como buena "visual novel", el desarrollo consiste en "leer" la historia (los textos se han mantenido intactos y siguen en inglés) pudiendo de vez en cuando tomar alguna decisiones que harán que la trama vaya por unos derroteros u otros. La gran novedad de *Elite* es que, en vez de apostar por las ilustraciones estáticas del original, esta vez los textos están acompañados con secuencias extraídas del anime, lo que contribuye a que la historia nos entre por los ojos. Además en PS4 nos encontramos con la inclusión de Steins;Gate: Linear Bounded Phenogram, que añade 10 historias adicionales.

VALORACIÓN. **Una visual novel "de culto" con la puesta en escena más vistosa posible y extras en PS4. Eso sí, en inglés.**


NOTA 84



■ Se trata de una "visual novel" que ya vimos en PS3 y PS Vita y que, por desgracia, conserva los textos en inglés.







■ Los fans de *ToeJam & Earl* no podrán resistirse a probarlo. Y lo cierto es que no decepciona.

PS4 | HUMANATURE STUDIOS | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 20,99€

ToeJam & Earl: Back in the Groove!

Cerca del trigésimo aniversario del original de Mega Drive nos llega por fin *ToeJam & Earl: Back in the Groove!*, la cuarta entrega de la serie protagonizada por estos estrafalarios raperos alienígenas, que vuelven a sufrir un accidente y terminan en un planeta de islas flotantes, con la nave hecha pedazos y el cometido de recuperarlos. Solos o en compañía (online o en local), nos sumergiremos en un "roguelike" de sencillas mecánicas, muy rejugable y con no pocos guiños a los clásicos (esos efectos sonoros), aunque su sentido del humor ha sido "actualizado". Y es entretenido.

VALORACIÓN. **Un "roguelike" no demasiado complejo y rejugable tanto solos como en compañía que evoca un clásico de culto de Mega Drive.**


NOTA 68



■ *Massira* intenta retratar la odisea de los refugiados que se ven obligados a huir de su hogar.

PS4 | FROST MONKEY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 16,99 €

Massira

Nacido dentro del programa PS Talents, *Massira* narra la odisea de Numi, una refugiada siria que junto a su abuela se ven obligadas a huir de su hogar para escapar de la guerra. Un mensaje que cala hondo en toda su crudeza a través de niveles cortos, que hacen gala de sencillas mecánicas de sigilo y puzles pero que también tienen su miga presentando objetivos secundarios, coleccionables e incluso rutas alternativas. Todo ello bajo una atractiva estética "low poly" y una efectiva parcela sonora, aunque también presenta algunos fallos técnicos y la gestión de la cámara es mejorable.

VALORACIÓN. **Logra transmitir el mensaje que se propone con una estética muy personal, aunque es corto y presenta algunos fallos técnicos.**


NOTA 69


Nuestra amada Nara nos espera en las profundidades de esta cueva que luce un diseño de lo más intrincado.

PS4 | NX GAMES | ACCIÓN/PLATAFORMAS | YA DISPONIBLE | 19,99 €

JackQuest: The Tale of the Sword

Un malvado orco secuestra a la amada de Jack, que deberá explorar una profunda cueva para rescatarla armado con una espada muy "particular", un arco y distintos poderes que iremos adquiriendo a medida que avancemos. Precisamente ésta es la clave de *JackQuest*. Como buen "metroidvania", presenta un intrincado escenario en el que, para avanzar, es necesario ir adquiriendo nuevas habilidades que nos den acceso a zonas anteriormente inaccesibles. Su desarrollo es entretenido, aunque tampoco es que aporte nada rompedor a este subgénero. Y su acabado, en plan "pixel art", también nos ha gustado aunque ya esté muy visto...

VALORACIÓN. Un entretenido "metroidvania" con estética "pixel art", que es correcto en todo pero que no destaca particularmente en nada.




El control es asequible, pero sus muchos defectos técnicos acaban por pasarle factura.

PS4 | BIGBEN INTERACTIVE | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 59,95€

Spike Volleyball

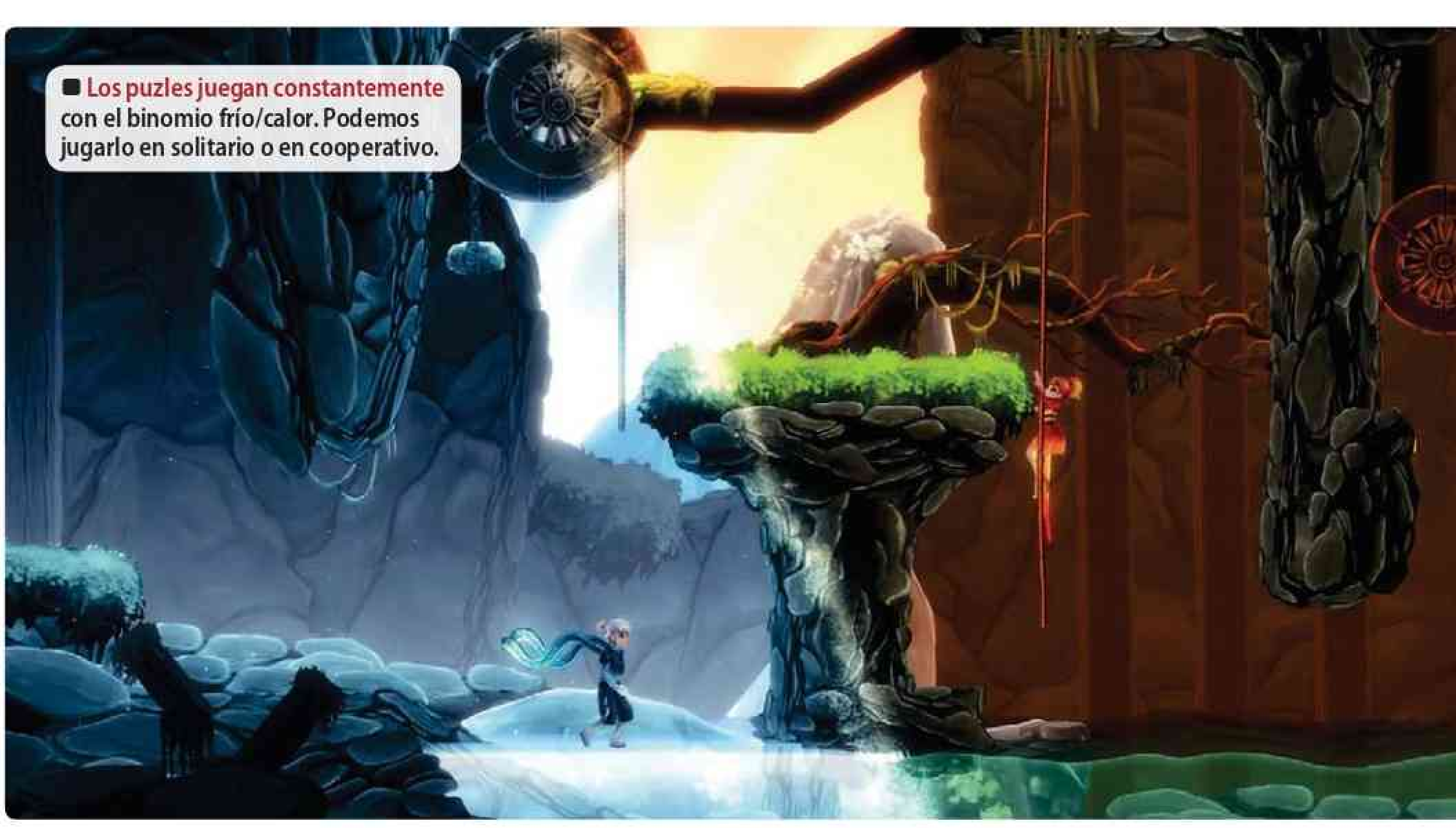
Como aficionados al deporte en general y no sólo a los "mayoritarios", en estas páginas celebramos cada valiente apuesta por acercanos otras disciplinas deportivas a nuestra consola. Y en este marco englobamos a *Spike Volleyball*, que nos ofrece partidos de voleibol con un control sencillo y bien planteado, que por desgracia termina arruinado por los abundantes defectos técnicos del juego (sistema de colisiones deficiente, físicas difíciles de entender, animaciones robóticas...) Y en cuanto a modos de juego, la oferta también es "justita", destacando un discreto modo Carrera que no es muy profundo y partidos online lastrados por el "lag"...

VALORACIÓN. Como curiosidad, puedes probarlo si te atraen los juegos de "otros deportes". Pero su pobre factura técnica arruina la experiencia.








Los puzles juegan constantemente con el binomio frío/calor. Podemos jugarlo en solitario o en cooperativo.

PS4 | MOONDROP/MODUS GAMES | PUZLES/PLATAFORMAS | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Degrees of Separation

Desarrollado por Moondrop y con un guión de Chris Avellone, *Degrees of Separation* es un precioso juego de puzles con toques plataformeros y desarrollo 2D diseñado para dos jugadores, aunque puede jugarse sin problemas en solitario. Esta bonita aventura nos pone en la piel de dos personajes, Ember y Rime, cada uno con un poder diferente. Ember calienta todo lo que la rodea, mientras que Rime hace justo lo contrario, cubriendo todo lo que está a su alcance con un manto helado. Como si fuesen una especie de "yin y yang térmico" ambos personajes van juntos pero no pueden tocarse, ya que una barrera invisible los separa. Dicha barrera también divide la pantalla en función de la posición en la que los personajes se encuentren, lo que será la principal mecánica para resolver los puzles, que constantemente juegan con el binomio frío/calor y que están bien diseñados aunque quizá echemos en falta más variedad en las 7-8 horas que dura (en función de lo que te atasques). De lo que nunca nos cansaremos es de contemplar sus bellísimos escenarios ni de sus melodías. Y nos llega con textos en castellano.

VALORACIÓN. Una bella aventura de puzles que merece la pena disfrutar, solos o en compañía.

NOTA 74







COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATUITA

RED DEAD REDEMPTION II

Actualización Red Dead Online

Rockstar amplía las fronteras de la beta de *Red Dead Online* con esta gran actualización que incluye eventos del Modo Libre nunca vistos y un montón de modos Enfrentamiento y Carrera nuevos. Además, esta actualización te ofrece el primer lote de armas, ropa y gestos nuevos para tu personaje, así como varias mejoras y una jugabilidad más equilibrada. Entre los nuevos añadidos se encuentra el evento del Modo Libre Oro del Necio, en el que competiremos para apoderarnos de una armadura dorada tan llamativa como resistente. Los desafíos competitivos reciben un lavado de cara con los desafíos de pesca, que se dividen por tipos y el ganador se decidirá según el peso total de los peces capturados. Además, también están preparando tres nuevos modos Enfrentamiento (Entrega explosiva, Botín de guerra y Expolio) y Carreras con objetivos, en las que hay que disparar a objetivos desde el caballo y atravesar "checkpoints" hasta la meta.

VALORACIÓN. ***Red Dead Online*** **crecerá con nuevos contenidos y promociones especiales todas las semanas.**



En el nuevo evento del Modo Libre llamado Oro del Necio competimos para apoderarnos de una armadura dorada tan llamativa como resistente.



La escopeta exótica es la última versión de la potente arma larga de dos cañones de D. D. Packenbush. Es una de las nuevas armas.





PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISP. | 4,99 €

TEKKEN 7

Negan y Julia Chang

Dos nuevos contendientes se unen a la lucha en *Tekken 7*. La primera no sorprende mucho ya que es Julia Chang, una habitual de la franquicia. Mucho más original es la entrada de Negan, el carismático villano de The Walking Dead.

VALORACIÓN. Ver a Negan sacar a pasear a Lucille en *Tekken 7* no tiene precio. Bueno, sí... cuesta 4,99 euros.



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISP. | 3,99 €

NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER

Obito Uchiha

Obito y sus técnicas de ninjutsu, sus trajes y su arma ya están disponibles para los avatares de los jugadores que posean el pase de temporada, aunque este Master Character Training Pack también se puede adquirir por separado.

VALORACIÓN. Por menos de 4 euros puedes hacerte con este nuevo personaje para acompañar a Naruto y cía.



PS4 | SQUARE ENIX | LUCHA | YA DISP. | 5,99 €

DISSIDIA FINAL FANTASY NT

Set básico de Snow Villiers

Este personaje de *FFXIII* se une a la lucha de *Dissidia Final Fantasy NT* y se transforma en un poderoso Cie'th cuando su Vitalidad cae por debajo de cierto umbral, lo que potencia sus ataques de Bravura y Vitalidad y sus destrezas EX.

VALORACIÓN. Permite manejar a Snow Villiers con tres atuendos básicos y tres tipos de armas distintas.



PS4 | SONY | SHOOTER | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ FIREWALL ZERO HOUR

DLC #4

El cuarto DLC de *Firewall Zero Hour* nos presenta a dos nuevos mercenarios: Jag (su habilidad de emboscada te permite traer tres minas a la batalla) y Node (su habilidad Afterlife te da la capacidad de detonar tu C4 plantado desde el apoyo). Ambas habilidades estarán disponibles para cualquier Mercenario una vez que haya alcanzado el nivel 31 y por 25,000 Crypto y el nivel 43 y para 35,000 Crypto, respectivamente. Este DLC también nos trae tres nuevas armas (9MM Stinger y los rifles de asalto JA-300 y H5 Hornet) y nuevas pinturas para la cara, camuflajes y abalorios. ¡Y es gratuito!

VALORACIÓN. Nuevos personajes, habilidades, armas y camuflajes para este juego de acción táctica pensado para PlayStation VR.



PS4 | BETHESDA | MMORPG | YA DISPONIBLE | SIN CONFIRMAR

■ THE ELDER SCROLLS ONLINE

Wrathstone

Este nuevo DLC desafiará a los jugadores de *TESO* a descubrir Wrathstone, con dos mazmorras totalmente nuevas para cuatro jugadores: Depths of Malatar y Frostvault. En Depths of Malatar, investigaremos las ruinas hundidas de Ayleid para descubrir el destino de una cohorte imperial perdida. Y en Frostvault, deberemos cooperar para abrirnos paso por las grietas glaciares debajo de Eastmarch para poder acceder a una antigua bóveda secreta. Ambas mazmorras contarán con nuevos monstruos y desafiantes jefes y ofrecerán nuevas y fantásticas recompensas, incluyendo conjuntos de objetos de colección únicos. Disponible gratis para los miembros de ESO Plus.

VALORACIÓN. Además de dos nuevas mazmorras, con Wrathstone también arranca la Temporada del Dragón, una aventura que continuará durante todo 2019.



PS4 | DEEP SILVER | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 6,99 €

■ DARKSIDERS III

The Crucible

La presencia de Furia es requerida por una entidad extraña que desea probar sus habilidades en la batalla. Por supuesto, Furia acepta la invitación y obtiene acceso a un lugar conocido como The Crucible (el Crisol). Aquí Furia luchará contra hordas de enemigos, compitiendo por la posibilidad de desbloquear nuevas recompensas y objetos. Resiste hasta 101 oleadas de extenuantes combates, con nuevos conjuntos de armaduras, hechizos nunca vistos hasta ahora y excepcionales materiales de artesanía para optimizar tus armas y mejoras. Si vences, podrás llevarte el botín y huir, o continuar luchando y arriesgarte a perderlo todo. ¡Desata la furia de Furia con este DLC!

VALORACIÓN. Furia se enfrenta a un reto mayúsculo en este DLC llamado The Crucible. Por suerte, la recompensa está a la altura de tan exigente desafío.

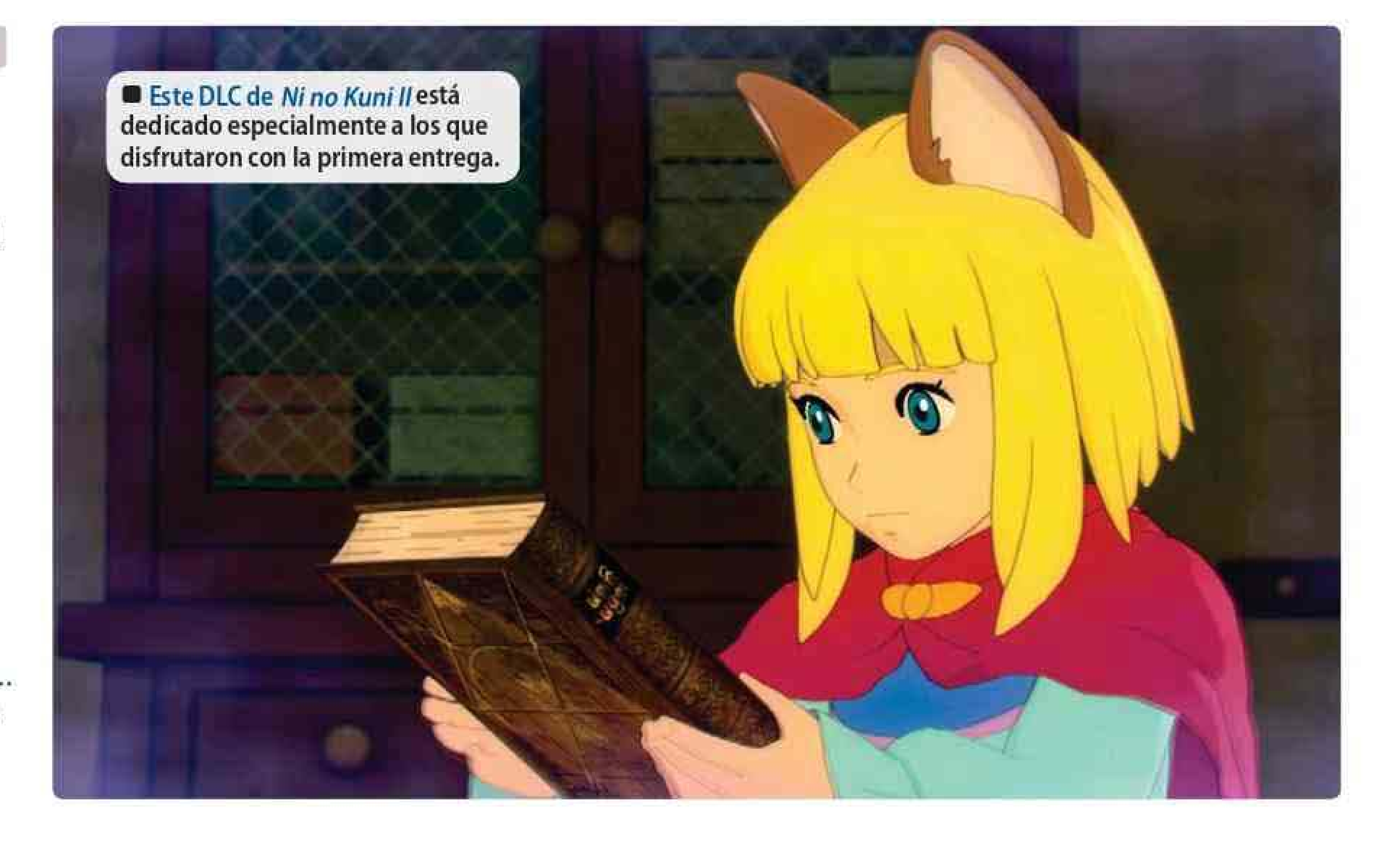
PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | 19 DE MARZO | SIN CONFIRMAR

■ NI NO KUNI II

El Vademécum del Mago

A partir del 19 de marzo podremos hincarle el diente a El Vademécum del Mago, el nuevo DLC de *Ni no Kuni II* que hará las delicias de los fans de la saga. Si jugaste a *Ni No Kuni: La Ira de la Bruja Blanca* reconocerás al Anfitrión, un misterioso conejo con esmoquin. Esta enigmática criatura, que tan sólo se aparece en nuestros sueños, será el punto de partida de una nueva aventura, que está dentro del pase de temporada de *Ni no Kuni II* aunque podrá adquirirse de forma independiente. También ofrece un coliseo para luchar y nuevas opciones para los combates.

VALORACIÓN. Un DLC pensado para toca la "fibra sensible" de los fans de la saga, y en este sentido cumple perfectamente. Si disfrutaste con el primer *Ni no Kuni*, no te podrás resistir.



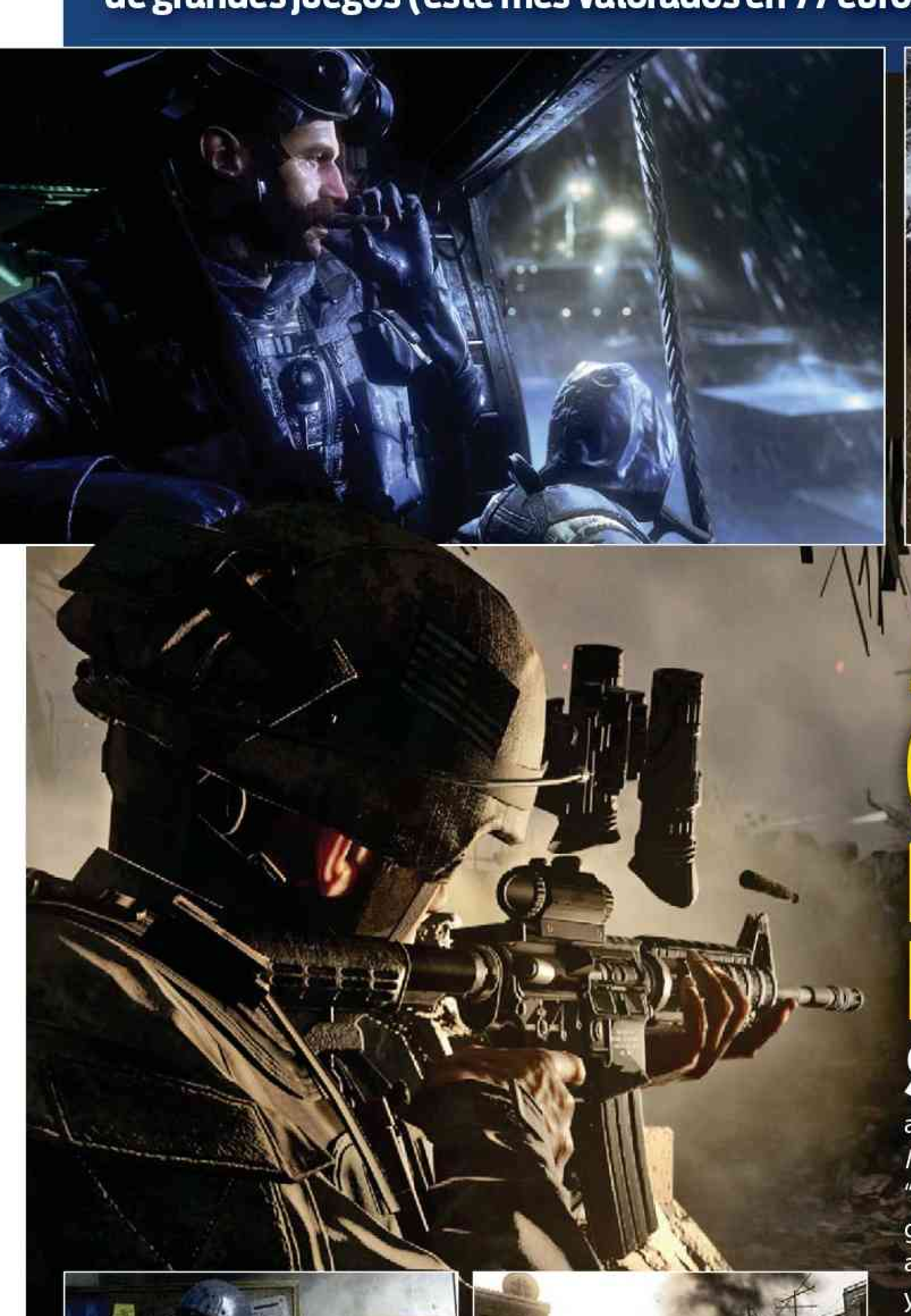
■ Este DLC de *Ni no Kuni II* está dedicado especialmente a los que disfrutaron con la primera entrega.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del multijugador online: cada mes viene repleto de grandes juegos (este mes valorados en 77 euros). Aquí están las novedades que no te debes perder.





UN **SHOOTER BÉLICO** QUE REVOLUCIONÓ EL GÉNERO

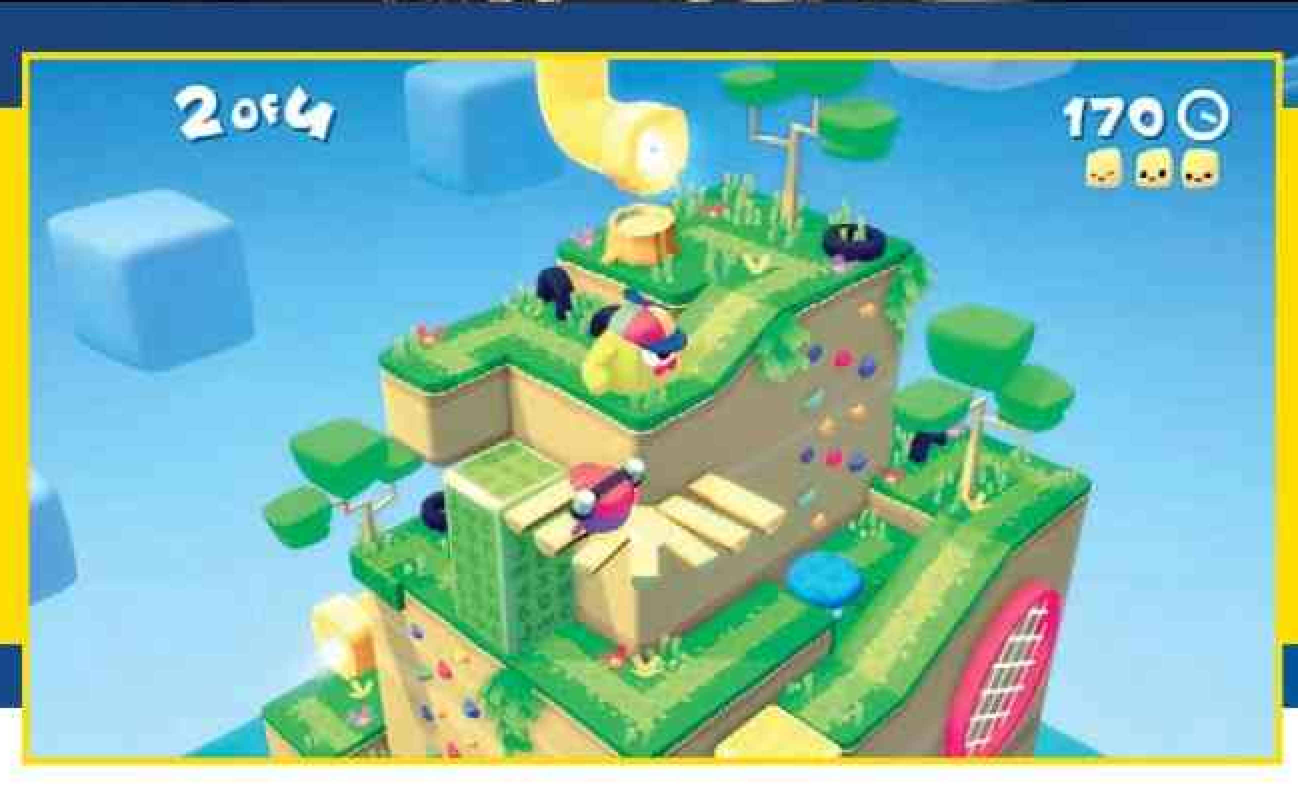
JUEGAZO DEL MES

Call of Duty Modern Warfare Remastered

Si nos preguntáis cuál fue el shooter bélico que puso patas arriba el género, la respuesta es *CoD Modern Warfare*. Con él empezó este "boom" por los shooters que nos sigue acompañando hasta hoy, siendo aún uno de los géneros más jugados y aclamados en PS4. Pues PlayStation Plus pone a tu alcance esta obra maestra en su género en su versión remasterizada para PS4. Revive una de las campañas más icónicas de la historia, en la piel de personajes inolvidables como el sargento John "Soap" MacTavish o el capitán John Price entre otros, mientras luchas contra enemigos sin escrúpulos en diferentes puntos de Europa del Este, la Rusia rural o incluso Oriente Medio. Además, podrás formar un equipo con tus amigos en el modo online que redefinió *Call of Duty* al introducir rachas de bajas, puntos de experiencia o prestigio en modos multijugador clásicos y personalizables. ¡El deber te llama de nuevo, soldado!

LOS OTROS JUEGOS DEL MES

A partir de marzo, la selección de juegos del mes incluido dentro de PS Plus se centrará sólo en títulos de PS4. Ya no habrá de Vita ni PS3.



PS4 MELBOT STUDIOS PARTY GAME

MELBITS WORLDS

Los "plusers" de España y Portugal podrán descargar Melbits World Demo (con 6 divertidos niveles para toda la familia y Melbits World Collector's Pack, que incluye nueve avatares y siete temas de la banda sonora original (no incluye el juego completo).



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

GAME

DESCUENTOS A ELEGIR

25€ de descuento al comprar una PS4 Pro, 5€ en *The Last of Us Remastered,* 10€ en el Aim Controller y otros 10€ en un jugoso pack de 4 juegos de PlayLink.

CEPSA

36 EUROS DE DESCUENTO

Cepsa nos ofrece hasta 36€ de descuento en todos los tratamientos y servicios para los miembros del servicio PlayStation Plus.

regalador

20% DE DESCUENTO

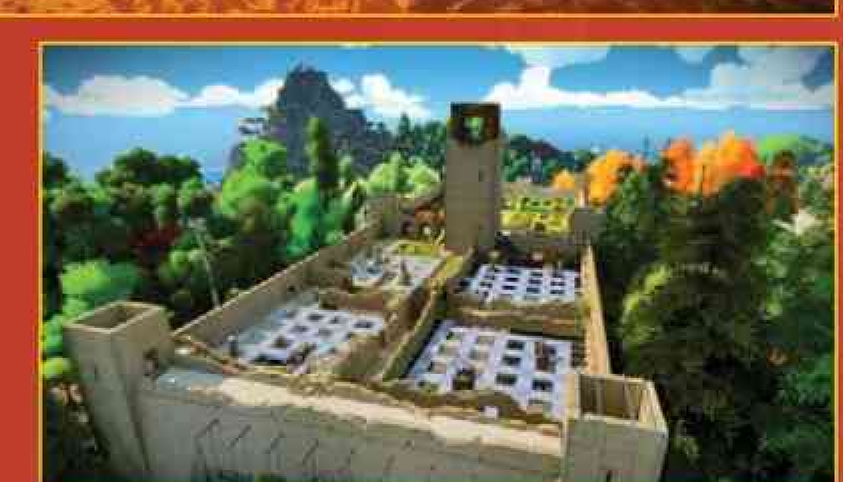
Los miembros de PS Plus tenemos un 20% de descuento en todos los productos (salvo experiencias y libros) en El Regalador (regalador.com).





LOS **PUZLES** MÁS MEMORABLES DE PS4

JUEGAZO DEL MES
The Witness





Desarrollado por Jonathan Blow (autor del genial *Braid*), *The Witness* es una experiencia inolvidable para un solo jugador que se desarrolla en un evocador mundo abierto con docenas de lugares para explorar y más de 500 rompecabezas. Te despiertas solo, en una isla extraña, llena de rompecabezas que te desafiarán y te sorprenderán. No recuerdas quién eres, ni cómo llegaste hasta aquí, pero debes explorar la isla con la esperanza de descubrir pistas, recuperar tu memoria y así poder encontrar el camino a casa. Un juego de impecable diseño.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Fun Nights: For Honor



El objetivo de las Fun Nights es que pasemos un buen rato en compañía de los usuarios de la comunidad de los foros PlayStation y conocer gente para jugar en grupo a juegos, en este caso, a *For Honor*. Todos los lunes las 22h se reúnen para jugar unas partidas con la gente apuntada en las listas. Cada semana hay que inscribir se y encontrarás toda la info y las normas de uso en community.eu.playstation.com. ¡No faltes a estas noches de diversión!

25% DE DESCUENTO EN 12 MESES DE PS PLUS

Menudo ofertón os traemos por aquí. ¡Daos prisa! Porque hasta el 26 de marzo tenéis un descuento del 25% en el precio de la suscripción de 12 meses a PlayStation Plus. La promoción está disponible en tiendas físicas: Game, El Corte Ingles, FNAC... y, por supuesto, también en PlayStation Store. ¡No te quedes sin aprovecharla!

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **100 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



MULTIJUGADOR ONLINE
APEX LEGENDS

Este nuevo battle royale es el único que le planta cara a *Fortnite* (ya ha superado los 50 millones de jugadores). Aunque no es necesario ser miembro de PS Plus para sumergirse en *Apex Legends*, los "plusers" tenemos un pack de contenido exclusivo para personalizar ciertas armas. Y hablando de *Fortnite*, los miembros de PS Plus también tiene acceso a skins exclusivas para el juego de Epic Games.



VIVE LOS ESPORTS
CON PLAYSTATION LEAGUE

Este mes de marzo llega a PS League el torneo de *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*, con un "prize pool" de 1750€. Para apuntarse a estos torneos, visita www.ligaplaystation.com. Y los eSports continúan en PS League con los torneo de títulos como *FIFA 19*, *Rocket League* o *GT Sport* con fantásticos premios.

LA CARRERA POR SER EL PRIMERO EN LOS CIRCUITOS DE PS4

SIMULADORES DE VELOCIDAD

La parrilla de salida en cuanto a simuladores de velocidad en PS4 nunca se había presentado tan prometedora como ahora mismo, pero sólo uno puede llegar a la meta en primer lugar. ¿Cuál será?



ANALIZAMOS:

- ASSETTO CORSA: ULTIMATE EDITION
- DIRT RALLY 2.0
- DRIVECLUB
- F1 2018
- GRAN TURISMO SPORT
- PROJECT CARS 2
- V-RALLY 4
- WRC 7


La apuesta más realista del género es, también, lo más parecido a un simulador profesional del mercado.




EL REY DE LA PISTA SI HABLAMOS DE REALISMO

Assetto Corsa: Ultimate Edition



3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **KUNOS SIMULAZIONI**
Editor: **505 GAMES**
Precio: **19,99 €**





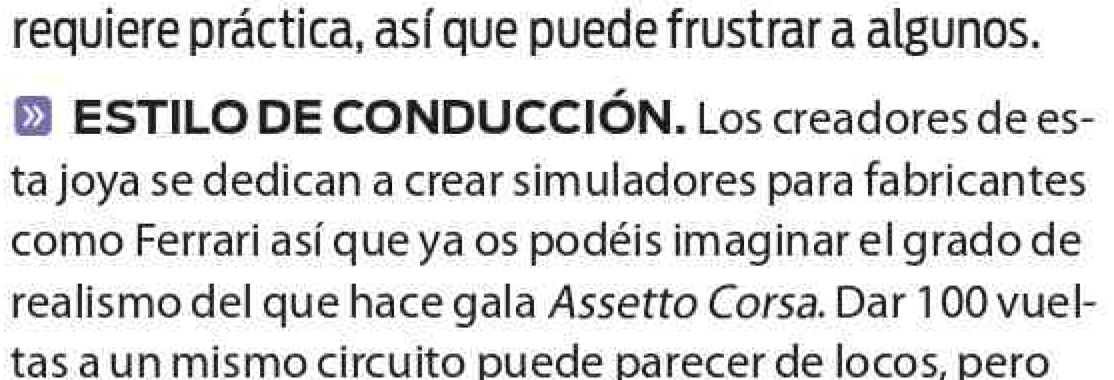
Jugadores: 1 · Tod online: 2-16 · Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Su apuesta por el realismo puro y duro es típica de los PCs, pero toda una rareza en consola. Es exigente y requiere práctica, así que puede frustrar a algunos.

» **ESTILO DE CONDUCCIÓN.** Los creadores de esta joya se dedican a crear simuladores para fabricantes como Ferrari así que ya os podéis imaginar el grado de realismo del que hace gala *Assetto Corsa*. Dar 100 vueltas a un mismo circuito puede parecer de locos, pero aquí sólo es el primer paso para descubrir en qué zonas debemos frenar o cómo arañar unas décimas al crono. Es, con diferencia, lo más realista que hemos disfrutado... o sufrido, según se mire, en una consola.

» **OPCIONES.** Esta edición, que incluye todos los DLC aparecidos hasta la fecha, cuenta con 178 vehículos recreados con todo lujo de detalles y 16 circuitos reales (como Spa Francochamps, Laguna Seca,...) con 33 configuraciones posibles, lo que supone una clara mejora del que, sin duda, era su gran punto flaco.

» **APARTADO TÉCNICO.** Este simulador no entra por los ojos como sí lo hacen buena parte de sus contendientes, pero la iluminación es sobresaliente y el sistema de físicas es, sencillamente, lo más realista que hemos visto nunca en una videoconsola.



» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

No es tan espectacular como sus rivales, pero el realismo es absolutamente brutal y el control exquisito. Sólo para hardcores.




La precisión y el excelente control vuelven a ser las mejores armas de esta nueva entrega.




DOMINANDO EL MUNDO DE LOS RALLIES OTRA VEZ

DiRT Rally 2.0



3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **44,95 €**




Jugadores: 1 · Tod online: 2-4 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Codemasters sigue siendo una de las maestras del género y su reflejo del mundo de los rallies vuelve a situarse entre lo mejorcito del mercado "*racer*".

» **ESTILO DE CONDUCCIÓN.** El control es tan preciso como exigente. Las primeras categorías son más asequibles, pero a mayor velocidad la exactitud requerida es brutal. El mejorado sistema de físicas, además, hace que competir en cada tipo de superficie o con lluvia sean cuestiones muy a tener en cuenta.

» **OPCIONES.** Contamos con dos disciplinas: rally y rallycross. En la primera tenemos 6 localizaciones reales, con múltiples etapas cada una y en cuanto al Rallycross, que cuenta con la licencia oficial de la FIA, podemos disfrutar de 8 circuitos reales. Además, podemos escoger entre más de 50 vehículos, con modelos que van desde los años 70 hasta nuestros días. Por desgracia, no disponemos del editor procedural de trazados de rally, con lo que no tenemos pistas "infinitas".

» **APARTADO TÉCNICO.** El acabado gráfico tiene un aspecto sensacional y el sistema de físicas, especialmente en los choques, ha mejorado sensiblemente. Los efectos de iluminación, sobre todo durante las carreras nocturnas, también son muy realistas.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

El sistema de progresión no nos ha convencido y echamos en falta el editor de tramos, pero a nivel jugable es un portento.





El componente social es la base jugable, pero también ofrece "vida en solitario".





GRAN MEZCLA ENTRE **ARCADE Y SIMULACIÓN**

DriveClub



3

Formato: **PS4**

Desarrollador: **EVOLUTION STUDIOS**

Editor: **SONY**

Precio: **19,99 €**





Jugadores: 1 · Jug. online: 2-12 · Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Este club de conductores no empezó de la mejor manera, pero sus múltiples actualizaciones y mejoras le han asegurado un hueco entre los grandes.

ESTILO DE CONDUCCIÓN. Es, sin duda, una de las propuestas más arcade de toda la comparativa aunque el modo Hardcore muestra algunos detalles de simulación que se agradecen. Podemos jugarlo offline si queremos, pero la gracia está en la formación de clubes online y la competición entre ellos. Las carreras ofrecen velocidades de vértigo y derrapes constantes.

OPCIONES. Contamos con más de 110 coches de marcas reales y carreteras en seis localizaciones (Canadá, Chile, India, Japón, Noruega y Escocia) que conforman 118 trazados, aunque casi 50 de ellos son versiones en modo "espejo". Los dos grandes modos de juego son el Tour, una gran ristra de eventos para jugar en solitario como en un típico modo Carrera y el online, pero también podemos echar carreras sueltas, contrarrelojes o incluso pruebas de "drift" para mejorar los derrapes.

APARTADO TÉCNICO. Pese a ser el más veterano de la comparativa, algo que se deja notar en los gráficos, mantiene muy bien el tipo en cuestiones como la climatología, el ciclo día/noche o la iluminación.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Su propuesta arcade puede tirar para atrás a algunos, pero nadie puede negar que resulta divertido y muy espec tacular.





F1 2018 consigue hacernos vivir su circo en primera persona gracias a un completo modo Carrera.





EL CIRCO DE LA F1 SIGUE SIENDO **CONTINUISTA**

F1 2018



3

Formato: **PS4**

Desarrollador: **CODEMASTERS**

Editor: **KOCH MEDIA**

Precio: **49,95 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: 2-20 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Lo malo que tienen las entregas anuales es que apenas hay tiempo de introducir grandes cambios, pero la base es tan buena que no importa demasiado.

ESTILO DE CONDUCCIÓN. La personalización del nivel de dificultad y las distintas ayudas nos permite disfrutarlo como un arcade o acercarnos a una simulación de lo más convincente. En cualquier caso, las velocidades son endiabladas y los reflejos muy necesarios.

OPCIONES. Como juego oficial de la Fórmula 1, contamos con los 20 pilotos de la parrilla (incluido Fernando Alonso en su última aparición en la F1), los 10 equipos y, por supuesto, los 21 grandes premios. El modo Carrera sigue los pasos de la pasada entrega, ofreciendo muchas cinemáticas y entrenamientos que nos permiten desbloquear mejoras para nuestro bólido. Además, disponemos de 20 bólidos clásicos, como el Lotus 72D de 1972 o el Ferrari 312T2 de 1976.

APARTADO TÉCNICO. Cada año que pasa luce mejor y se parece más a lo que podemos ver en la televisión, especialmente en cuanto a ambientación, cámaras y recreación de los circuitos. El doblaje al castellano se agradece y los efectos de sonido son tan explosivos como cabría esperar de estas pedazo de máquinas.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Quizás siga demasiado la estela de la pasada entrega, pero el modo Carrera es más profundo que nunca y es muy adictivo.




■ *GT Sport* ha evolucionado tanto desde su salida que a día de hoy parece otro juego.




CON TANTA MEJORA, **BIEN ESTÁ** LO QUE MAL EMPIEZA

Gran Turismo Sport



Formato: **PS4**
Desarrollador: **POLYPHONY DIGITAL**
Editor: **SONY**
Precio: **39,95 €**




Jugadores: 1-2 · Tod online: 2-20 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Su apuesta sigue estando en el modo online, pero los fans de la serie ya no pueden quejarse porque la experiencia en solitario ahora es muy extensa.

» **ESTILO DE CONDUCCIÓN.** El control es muy similar al de pasadas entregas así que en algunas cuestiones se siente algo anticuado, pero sí que se han introducido mejoras que lo hacen más realista. Cuenta con un sistema de evaluación que no sólo tiene en cuenta nuestra pericia para llegar los primeros a meta sino también la limpieza con la que conducimos.

» **OPCIONES.** Su apuesta inicial por un campeonato del mundo online sigue intacta y crece día a día de la mano de la FIA, pero el modo Carrera para un jugador ha crecido de forma exponencial durante estos meses. Así, ahora cuenta con 52 circuitos, 279 coches y 195 carreras divididas en 43 eventos para el modo GT League que jugamos en solitario. Vamos, que las cifras sí que son tan apabullantes como en pasadas entregas de la saga y el abanico de circuitos es brutal.

» **APARTADO TÉCNICO.** Los modelos de los coches no son los más realistas del mercado, pero los circuitos están recreados con un detalle enfermizo, la iluminación es casi perfecta y la banda sonora genial.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Su apuesta por los eSports puede ahuyentar, pero el modo para un jugador ha evolucionado tanto que merece la pena jugarlo.




■ Pasan las comparativas y *Project CARS 2* sigue siendo el simulador más completo.




EL **REY DEL GÉNERO** HA SEGUIDO CRECIENDO

Project CARS 2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **29,95 €**




Jugadores: 1 · Tod online: 2-16 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Si el día que llegó al mercado ya era el simulador más completo que nos podíamos echar al volante, lo que ofrece ahora ya son números estratosféricos.

» **ESTILO DE CONDUCCIÓN.** Su apuesta por el realismo es difícil de digerir para los que busquen una experiencia más simple, aunque podemos activar ayudas de todo tipo para hacer que la curva de aprendizaje sea más benevolente. El sistema de físicas es absolutamente genial, muy cerca de lo que vemos en *Assetto Corsa* y ofrece disciplinas para todos los gustos.

» **OPCIONES.** Aunque *GT Sport* está intentando darle caza, sigue siendo el rey de los números, con 60 circuitos (con clásicos como Brands Hatch, Brno, Imola o LeMans) que nos ofrecen 180 variantes. Su garaje está formado por 212 vehículos que, además, muestran unas grandes diferencias de comportamiento entre sí. Y es que tenemos de todo: karts, turismos, IndyCar, concept cars, pruebas de resistencia, etc.

» **APARTADO TÉCNICO.** Los modelos de los coches son increíblemente realistas, el motor de físicas es de lo mejorcito del mercado, los circuitos están recreados con mucho mimo, la iluminación es muy espectacular y los efectos de partículas están a buen nivel.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Su amplia oferta de disciplinas, circuitos, vehículos y modos de juego lo convierten en el más completo y el rey del género.




Utiliza el nombre de una saga con mucha solera, pero incluye muchas novedades y nuevas disciplinas.




SOBRE CÓMO TIRAR POR TIERRA UN **GRAN NOMBRE**

V-Rally 4



Formato: **PS4**
Desarrollador: **KYLOTONN RACING GAMES**
Editor: **BIG BEN**
Precio: **24,95 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2-8 · Textos: Castellano · Voces: Castellano

16 años después de su última entrega *V-Rally* vuelve al barro, pero acaba sepultado en el fango ya que ni siquiera sabe escoger entre arcade o simulación.

ESTILO DE CONDUCCIÓN. Los fans de los rallies suelen buscar o bien una simulación muy realista que les haga vivir la experiencia como un verdadero piloto o una propuesta arcade que les permita disfrutar de los derrapes sin más pretensiones. El problema es que *V-Rally 4* no termina de centrarse en ninguno de los dos aspectos, siendo superado con soltura por otros juegos del género en esas dos vertientes.

OPCIONES. Su punto más positivo es la amplia oferta de disciplinas, que nos permite competir en rallies, con buggies, rallycross o incluso hillclimb, entre otros. Cuenta con 19 localizaciones, divididas en cada una de estas disciplinas y mostrando ambientaciones tan diversas como Bolivia, Siberia, Japón o el Sáhara hasta alcanzar las 70 pruebas. Además, disponemos de más de 50 vehículos de marcas como Honda, Ford, Mazda...

APARTADO TÉCNICO. La iluminación y la climatología ofrecen un resultado bastante decente, pero la cosa empeora en los modelos de los coches, los desperfectos que sufren, las texturas o el "frame rate".

VALORACIÓN: BUENA
Su apuesta por incluir cinco disciplinas es muy de agradecer, pero a nivel de control y jugabilidad deja mucho que desear.




Contar con la licencia oficial de un campeonato tan potente no es sinónimo de éxito.




LICENCIA OFICIAL QUE DERRAPA Y SE SALE DE PISTA

WRC 7



Formato: **PS4**
Desarrollador: **KYLOTONN RACING GAMES**
Editor: **BIG BEN**
Precio: **44,95 €**

Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2-8 · Textos: Castellano · Voces: Castellano

Cuenta con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallies, pero a nivel jugable es tan flojo que se nos quitan las ganas de meternos en el barro.

ESTILO DE CONDUCCIÓN. El control es, por decirlo sin tapujos, desastroso. No se decanta nunca por la simulación o por ofrecer rallies en plan arcade, básicamente porque el sistema de físicas es pésimo y las distintas ayudas no sirven para nada ya que todo parece estar controlado por un ente exterior, no por nuestras manos. El motor de impactos tampoco ayuda.

OPCIONES. La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallies nos permite disfrutar de los 13 rallies de la temporada 2017, escoger entre los 55 pilotos reales que lo disputaron y competir en 52 etapas. Es de los pocos de la comparativa, junto a *V-Rally 4* y *GT Sport*, que ofrece juego para dos a pantalla partida, algo que debería estar presente en todos los juegos del género. El modo online, cargado de desafíos, consigue alargar la duración de esta propuesta tan desaprovechada.

APARTADO TÉCNICO. El nivel general es bastante mediocre. Los modelos de los coches no chirrían demasiado, ni la iluminación, pero las texturas están anticuadas y abusa en demasía de los difuminados.

VALORACIÓN: BUENA
La jugabilidad está tan rota y resulta tan incomprensible que la licencia oficial del Campeonato de Rallies no sale del barro.



CONCLUSIONES

La parrilla de salida de PS4 está plagada de grandes juegos de conducción que, además, han ido mejorando con el paso de los meses. Así, lo que en un día fue una decepción hoy podría estar entre los mejores. Pero... ¿cuál llegará el primero a la meta?

Sí, somos tremendamente pesados con todo ese rollo de que las comparativas son una mera clasificación informativa, con lo de que tus gustos personales deberían estar por encima de todo o con que lo mejor es mirar la tabla de más abajo para ver qué aspectos te importan más y compararlos con los de otras propuestas. Pero creednos, es una verdad como un templo. Hecha la cuña de todos los meses, vamos al lío, que comience la carrera definitiva.

El primero en ver la bandera a cuadros de nuestra comparativa es *Project CARS 2*. Su amplia propuesta de contenidos, disciplinas y su excelente control y jugabilidad lo mantienen como el simulador más completo que podemos echarnos a la cara. Es exigente, sí, pero merece mucho la pena. Cerrar el podio nos ha costado mucho más que en otras ocasiones. En el segundo puesto hemos colocado *Assetto Corsa*, la apuesta más realista de todo el conjunto. Es algo que echará para atrás a los menos "hardcore", pero los que busquen una experiencia de simulador puro ya tienen ganador. El podio lo cierra, y aquí viene nuestro gran quebradero de cabeza, *GT Sport*. Desde luego, el juego de Yamauchi no empezó de la mejor manera, con un simulador centrado en las competiciones online que dejaba completamente de lado la experiencia en solitario y que llegaba con muy poco contenido. Sin embargo, a día de hoy, ofrece una cantidad de eventos, circuitos y coches que casi llega a los números del ganador de nuestra comparativa, así que debíamos premiarlo.

El cuarto lugar es, con mucha pena, para *DiRT Rally 2.0*. Su excelente control y jugabilidad le daría de sobra para estar en el podio, pero su sistema de progresión en el modo Carrera es muy pobre y echamos en falta el editor de trazados, por lo que hemos decidido "castigarlo" y sacarle del cajón. La quinta plaza es para *DriveClub*, otro de esos ejemplos de juego que fue evolucionando hasta ofrecer un producto realmente competente. El ocupante del sexto puesto, *F1 2018*, bien podría robarle la posición con un poco más de rebufo ya que, aunque resulta muy continuista, cada año ofrece una experiencia más pulida y completa en el modo Carrera. El séptimo lugar de la comparativa es para *WRC 7*, el juego que cuenta con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallies que no termina de aprovechar la licencia como nos habría gustado. Es cierto que mejora mucho a la pasada entrega, pero sigue teniendo un control deficiente. La parrilla se cierra con *V-Rally 4* que, pese a ofrecer mucha variedad, tiene muchos defectos.

1



2



3



4



5



6



7



8



	CARAC. GENERALES					JUGABILIDAD Y CONTENIDOS									COMPONENTES DE JUEGO													
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Rebobinado	DLC	VALORACIÓN	Control	Daños	Reglajes	Número de coches	Número de circuitos	IA	Duración	Número de disciplinas	VALORACIÓN	Modelado de los coches	Dificultad	Físicas	Nº de coches en pista	Cámaras	Ciclo día-noche	Climatología	Repeticiones	Recreación de los circuitos	Ambiente de carrera	Sonido	Banda sonora	VALORACIÓN	TOTAL
Assetto Corsa: Ultimate Edition	1	16	No	No	MB	E	E	E	MB	R	E	MB	MB	E	MB	Alta	E	MB	MB	B	M	MB	E	R	MB	B	MB	E
DiRT Rally 2.0	1	8	No	Sí	MB	E	E	MB	MB	MB	E	MB	B	E	E	Alta	MB	B	MB	MB	E	E	E	MB	MB	B	MB	E
DriveClub	1	12	No	Sí	MB	MB	R	M	MB	MB	B	MB	E	MB	E	Baja	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB
F1 2018	1	20	Sí	Sí	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	E	Media	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	E	E	B	E	MB
Gran Turismo Sport	2	24	No	Sí	E	MB	M	MB	E	E	MB	E	E	E	E	Media	MB	MB	MB	MB	B	M	MB	MB	E	E	MB	E
Project CARS 2	1	16	No	Sí	MB	E	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	Alta	MB	E	E	E	E	MB	MB	MB	E	MB	E	E
V-Rally 4	2	8	No	Sí	E	R	MB	B	B	MB	R	MB	R	B	R	Baja	M	B	B	B	B	B	B	B	R	B	B	B
WRC 7	2	8	No	Sí	E	R	E	B	B	MB	R	MB	R	B	B	Media	M	B	B	MB	MB	B	MB	B	B	MB	B	B

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Recontruyendo en castellano

¡Buenas! Yo quería saber si *Dragon Quest Builders 2* llegará en castellano y si continuará la historia del primero. Gracias y enhorabuena por la revista. Llevo muchos años comprándola.

@Eva Polo

A tu primera pregunta, la respuesta es afirmativa. Ya está confirmado que *Dragon Quest Builders 2* nos llegará con textos en castellano. En cuanto su trama, encarnaremos a un héroe anónimo que debe reconstruir y salvar el mundo que está siendo amenazado por fuerzas malignas encarnadas por el dios de la destrucción Malrothuna (una deidad que ya hizo acto de presencia en *Dragon Quest II*). De esta forma, y a través de una mecánica clásica de recolección y creación de objetos al estilo Minecraft, deberemos recomponer nuestro pueblo y devolver el orden natural de las cosas. ¡Promete superar al primero!



Sorpresas para este 2019

Hola Playmanía. No voy a dudar de que estamos viviendo unos primeros meses de año pletóricos en cuanto a juegazos pero... ¿qué nos espera interesante a partir de *Days Gone*? No veo tan pletórico el segundo semestre.

@Ferrán González

Es cierto que no hay tanto bombazo confirmado a partir de *Days Gone*, pero el verano a nosotros sí nos llama la atención porque se presenta muy "seguero", con *Judgment* y *Shenmue III*, dos títulos a los que le tenemos muchas ganas. Y el 3 de septiembre nos espera *Catherine: Full Body*. Es verdad que para después del verano tenemos poca fecha confirmada, pero hay juegos muy interesantes que llegarán sí o sí este año, como *Doom Eternal*, *Code Vein* o *Pillars of Eternity II*. Y por supuesto las nuevas ediciones de las franquicias habituales en otoño. Nosotros confiamos, además, en que algún juegazo nos dé la sorpresa y nos llegue antes de fin de año, aunque vemos difícil que sean *The Last of Us Part II* (pese a los últimos rumores), *Beyond Good & Evil 2* o *Cyberpunk 2077*. ¡Habra que esperar al E3 o a eventos similares para despejar estas incógnitas!



En *Ys IX* volveremos a manejar a Adol Christin (más envejecido) en un desarrollo rolero repleto de sorpresas.

La nueva entrega de Ys

Hola a todos. Yo quería saber si se lanzará en España *Ys IX: Monstrum Nox*. Muchas gracias.

@Carlos de la Rosa Heredia

Pues la nueva entrega de la veterana saga rolera de Falcom saldrá en Japón este otoño, de momento sólo para PS4. No tenemos confirmación de que vaya a llegar a Occidente, pero teniendo en cuenta que los anteriores sí han llegado, creemos que es bastante probable que esta entrega también nos llegue, aunque todavía sea un poco pronto para anunciarla. ¡Lo cierto es que tiene muy buena pinta!

Coleccionando Dark Souls

¡Muy buenas! La edición coleccionista de *Dark Souls Trilogy* que se vende en Europa tiene los mismos contenidos que la japonesa? Muchas gracias.

@Alex Pascual

No exactamente. Ambas vienen con los tres juegos con sus DLC en tres discos más otros 6 discos para todas las bandas sonoras. Pero la europea (que sólo esta disponible en la web de Bandai Namco) trae un libraco de 460 páginas y una figura de 34 cm de altura, mientras que en la japonesa destacan unos sujetalibros realmente molones.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Habrá "remake" de Resident Evil 3 Nemesis?

¡Hola playmaníacos! Acabo de terminar *Resident Evil 2* y me preguntaba para cuándo el remake de Resident Evil 3: Nemesis. Porque conociendo a Capcom podemos dar por hecho que lo van a hacer, ¿verdad? Un saludo y seguid así.

@ Verónica Alonso

De momento Capcom no ha confirmado oficialmente que vaya a haber un "remake" de *Resident Evil 3 Nemesis*. Pero teniendo en cuenta el éxito de la reciente puesta al día de *Resident Evil 2* (que ya ha superado la barrera de las 4 millones de unidades vendidas), no nos extrañaría NADA que la compañía de Osaka se animara a hacerlo. De hecho, se rumorea insistentemente desde hace meses que ya están trabajando en ello y que sería la siguiente entrega de la saga *Resident Evil* en aparecer en nuestras consolas, llegando antes incluso que *Resident Evil 8*. Algunos pesos pesados de la compañía han afirmado, además, que se plantearían hacer el "remake" de *Resident Evil 3 Nemesis* "si los fans lo piden", así que... ¡pidámoslo!





■ ¿Quién puede rechazar un combate entre Sefirot y Cloud? Pues la versión de PSone de *Ehrgeiz* lo hizo posible. Aquí nos llegó en 2000.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Bully 2 está en desarrollo?

@Miguel Santos

La secuela de *Bully* es uno de los juegos que siempre está en las quinielas como próximo juego de Rockstar. Pero, pese a los insistentes rumores, lo cierto es que oficialmente no está en desarrollo.

¿Saldrá al final Borderlands 3?

@Javier Ariza

En el momento de escribir estas líneas, se rumorea que podría anunciarse en el PAX East 2019, que se celebra a finales de este mes de marzo. Así que es posible que para cuando leas esto, ya esté anunciado. ¡Ojalá!

¿Qué se sabe de The Avengers Project?

@Raúl Sanabria

Pues que sigue en marcha pero que podríamos tener que esperar hasta la próxima generación de consolas para jugarlo, a tenor de una oferta de empleo emitida por su estudio, Crystal Dynamics. Lleva anunciado desde 2017.

¿Habrá secuela de Dragon's Dogma?

@Lázaro Buenafuente

Pues la verdad es que no hemos escuchado nada al respecto, aunque recientemente Hideaki Itsuno, director de *DMC5* afirmó en una entrevista que *Dragon's Dogma* es el título más desafiante en el que ha trabajado y que le encantaría hacer una secuela.

La nota que llevó Ehrgeiz

Mirando juegos de PSX... ¿Qué nota le pusisteis a *Ehrgeiz*?

@aleexnp

Pues le pusimos un 8 (en aquella época puntúabamos los juegos del 1 al 10). De este título dijimos: "Si buscas un juego de lucha diferente y con capacidad para sorprender, *Ehrgeiz* sabrá ofrecerte ambas cosas. Y además, con la calidad que caracteriza a Square". La verdad es que era un buen juego de lucha 3D, con el atractivo añadido de poder jugar con los personajes de *FFVII* y no pocos interesantes extras incluidos en lqa versión de PlayStation, como la inclusión de Sefirot, Yuffie o Vincent, y algunos modos de juego extra inéditos en la recreativa.

Guías por fuera y no por dentro

Hola @revisplaymania. Estoy suscrita pero me pregunto por qué las guias de videojuegos que hacéis siempre van dentro de la revista. Cuando intento sacarla cuidadosamente abriendo las grapas, con las hojas tan finas, se me acaba rompiendo alguna o desmontando toda la guia... ¿No podria por ir separado? Gracias.

@girlgamrcopnnie

Hace unos años probamos a graparlas por fuera en algunos números. Y nos llegaron muchas quejas de que la miniguia os llegaba deteriorada al estar tan "desprotegida". Otra alternativa podría ser retractilar la revista. De este modo, envuelta en plástico, la miniguía podría ir suelta... pero esta opción sale más cara y en estos tiempos tenemos que cuidar mucho los presupuestos, así que no sería viable. ¡Además si va por fuera hay "listillos" que se llevan la miniguía y "se olvidan" de comprar la revista! Por todas estas razones, creemos que es mejor graparla en el interior. Si la separas con cuidado, no debería romperse.

Cyberpunk y The Witcher

Hola a todos. Yo quería saber si se sabe algo nuevo de *Cyberpunk 2077*, si lo veremos seguro en PS4 o ya en PS5 y si será igual o mejor que *The Witcher III*.

@Elisa López

Pues sus creadores siguen sin dar una fecha de lanzamiento pero sí, saldrá seguro en PS4 ya que nos lo confirmó en persona su director de diseño asociado Kyle Rowley (lo que no quita para que en PS5 también pueda salir, que será lo más probable). En cuanto a su calidad, está fuera de toda duda ya que el director de *The Witcher III*, Konrad Tomaszkiewicz, se ha incorporado al equipo como director de diseño. Además, el estudio polaco ha confirmado que *Cyberpunk 2077* estará en el próximo E3. Estamos seguros de que será una de las estrellas indiscutibles del evento angelino.





Horizon cumple dos años ¿Es de lo mejor en PS4?

El mejor de la generación



Dan CR

"Para mí es el mejor de la generación. Espero la secuela, pero sin prisas, que sea sólo para PS5, con gráficos de próxima generación, en 2 o 3 años".

Aburrido y olvidable



Leia Olivares

"Aburridísimo simulador de recogida de plantas. Unas físicas inexistentes, un entorno que no reacciona a nuestro paso, una historia olvidable...".

El GOTY de 2017



Guille León

"El mejor juego del año 2017 y sin duda alguna se merece estar en un top 10 de los mejores videojuegos de PS4. ¡De lo mejor que ha salido!"

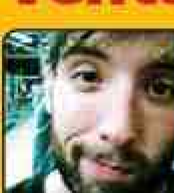
Un universo único



Mateus Zalera Artema

"Una historia fabulosa. Un universo unico. Un gran juego hecho por y para jugones. Y Aloi es adorable. Un juegazo, a ver si sacan la segunda parte".

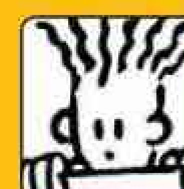
Ventas espectaculares



Daniel Pascal Fuertes

"Uno de los mejores juegos que jugaré en mi vida. 10 millones de copias vendidas en estos dos años. No hace falta decir más".

Lo dejé a medias



Fydo Dido

"Una copia descarada de *The Witcher III*. No sé, quizás me gustó tanto el brujo que seguidamente jugué a *Horizon* y lo encontré vacío. Lo dejé a medias".

No me gustó nada



Alexander Led

"Una superproducción mediocre, con una trama lamentable, una protagonista bipolar, una búsqueda eterna y absurda de componentes... ".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de PlayStation Now? ¿Os vais a suscribir?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

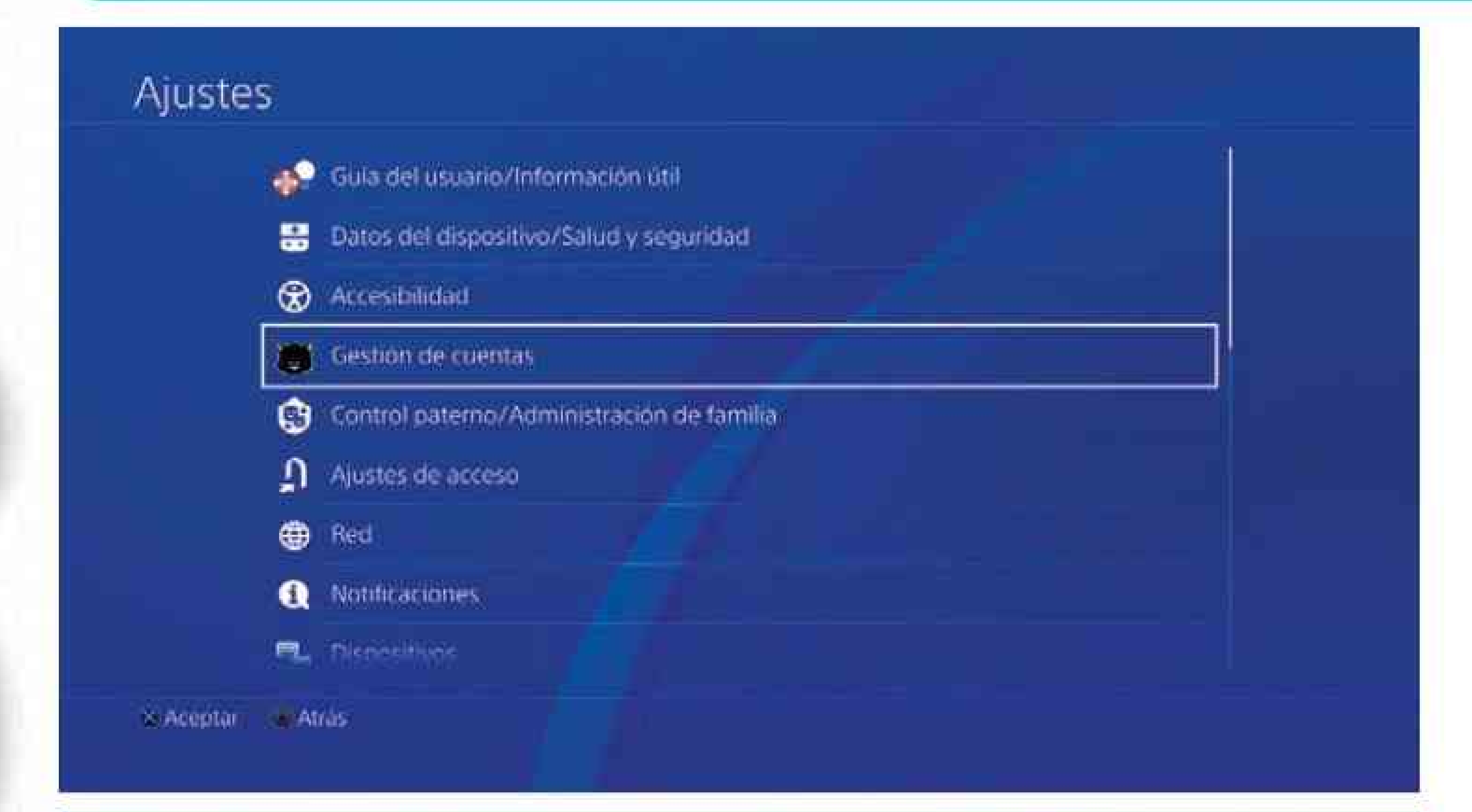
TODA **PRECAUCIÓN** ES POCA

Mantén tu entorno seguro

Siempre existe la posibilidad de que alguien, cercano o no, pueda suplantar tu identidad a la hora de jugar con tu consola, poniendo en riesgo no sólo tus datos guardados sino también tu dinero. PS4 pone a tu disposición algunos métodos para evitarlo.



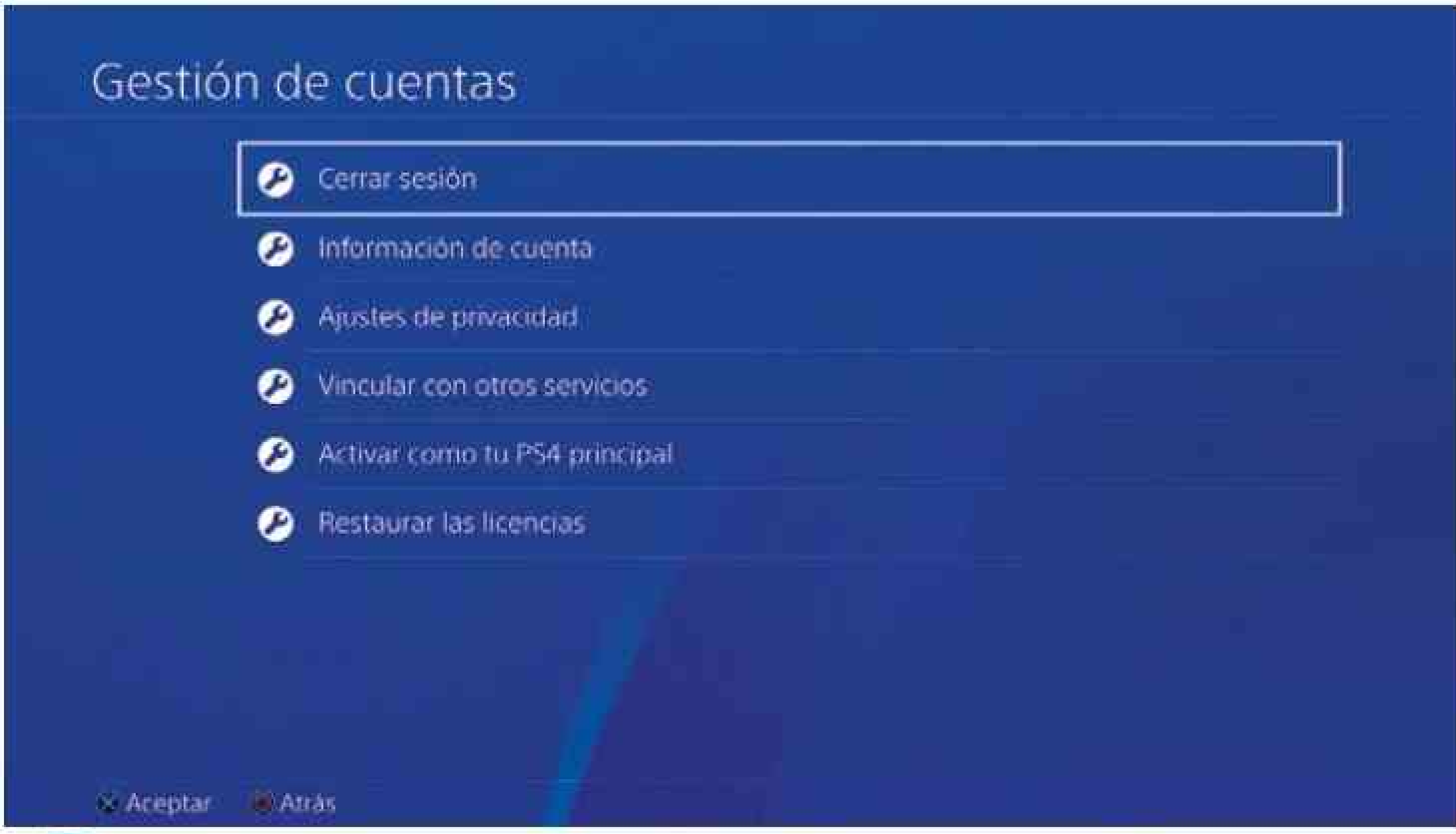
1. PSN





1 Usuario. PSN usa como ID de usuario la cuenta de correo que le indiques. Para cambiar ese email de acceso como usuario ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/Información de cuenta/ID de inicio de sesión" e introduce la nueva cuenta de correo. Para terminar el proceso, recibirás un email en esa nueva cuenta con un link sobre el que debes pinchar (ten cerca el móvil u ordenador).

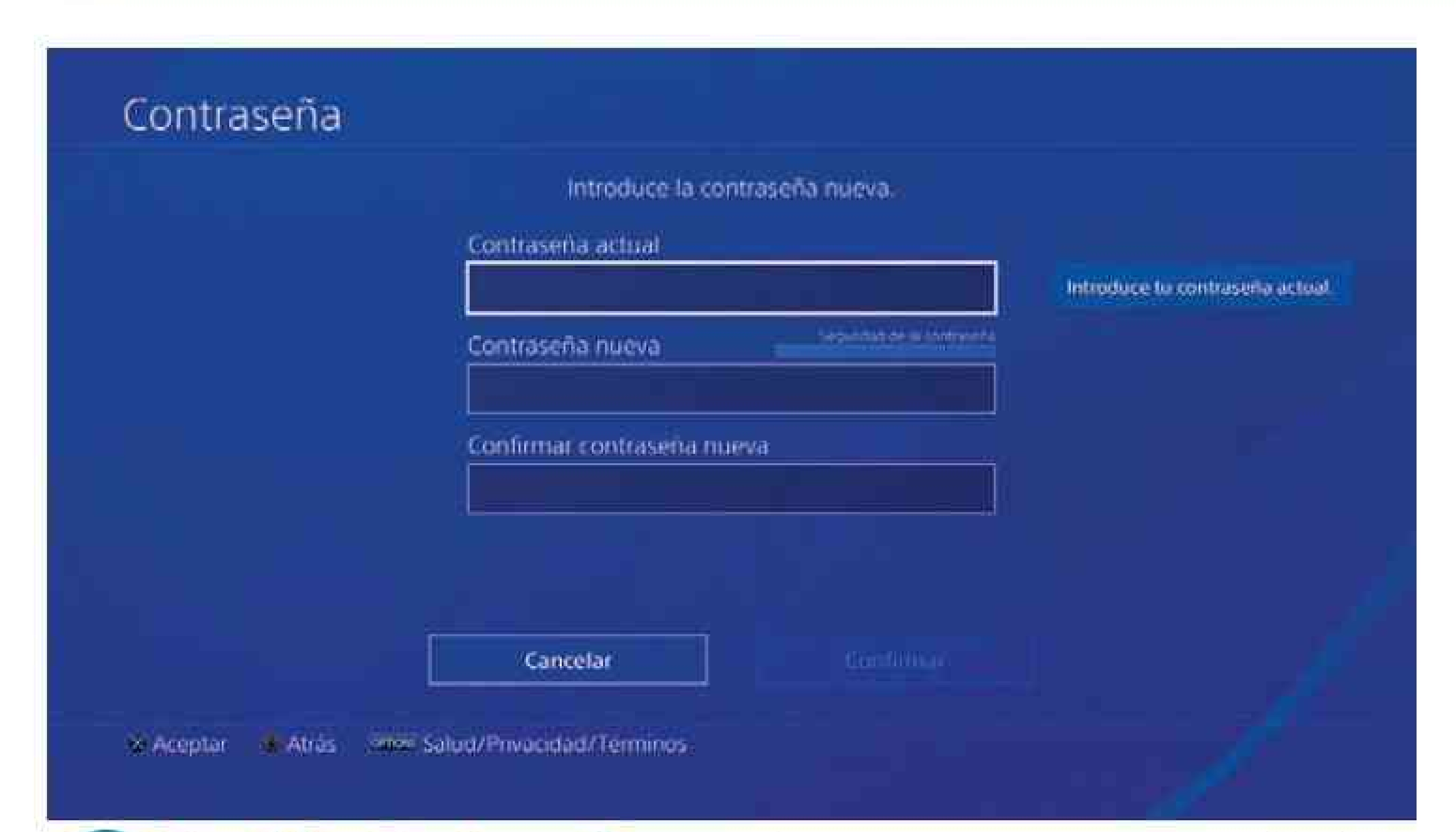




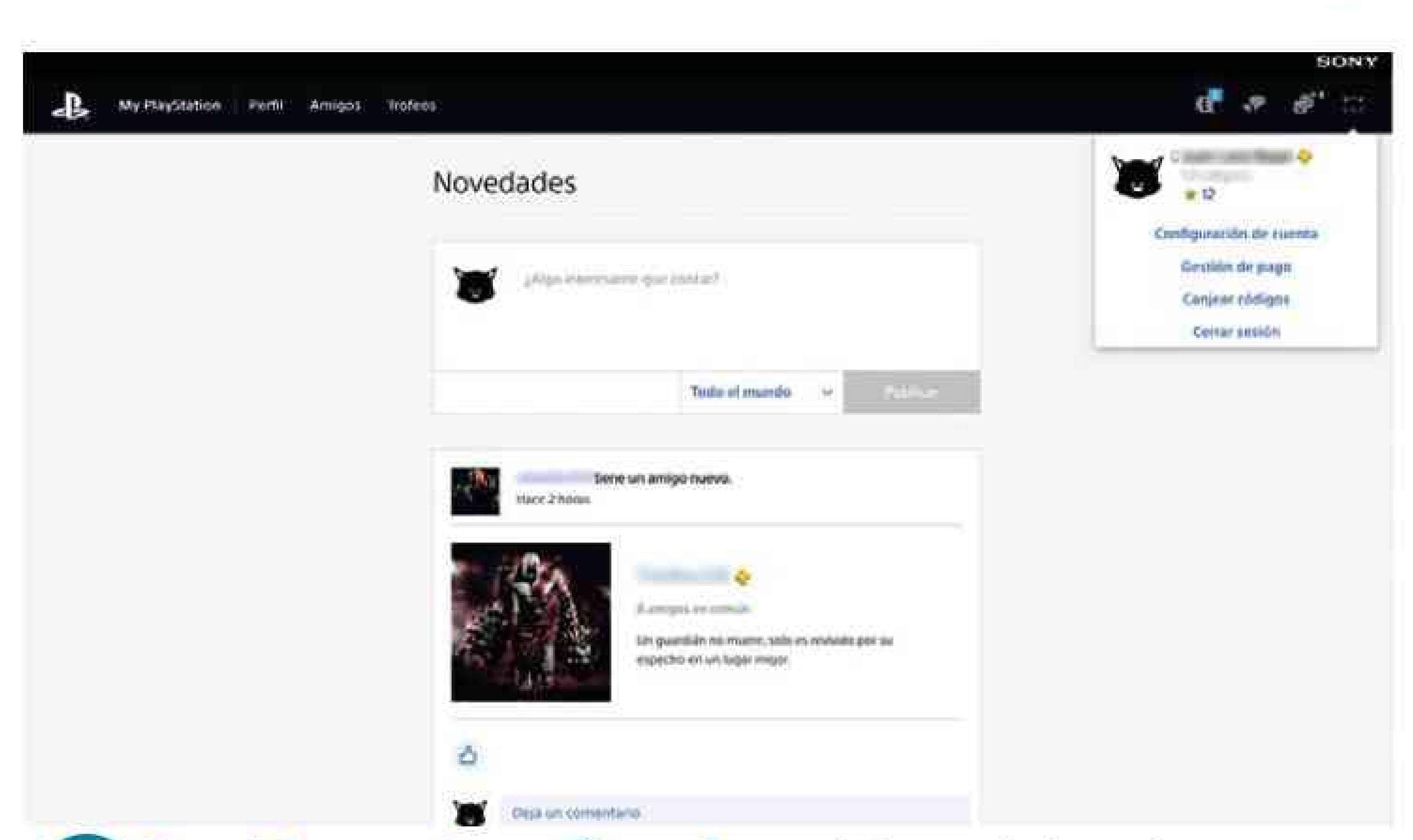
4 Olvido contraseña. Si ya estás "logeado" en PSN, ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/Cerrar sesión". En la pantalla de inicio de sesión, pulsa "triángulo", introduce tu ID de sesión y pulsa en Siguiente. Luego mira tu email y encontrarás un correo de Sony con un link sobre el que debes pinchar. Contesta a la pregunta que te hagan para verificar tu identidad y ya puedes introducir una nueva contraseña.

En 2 minutos...

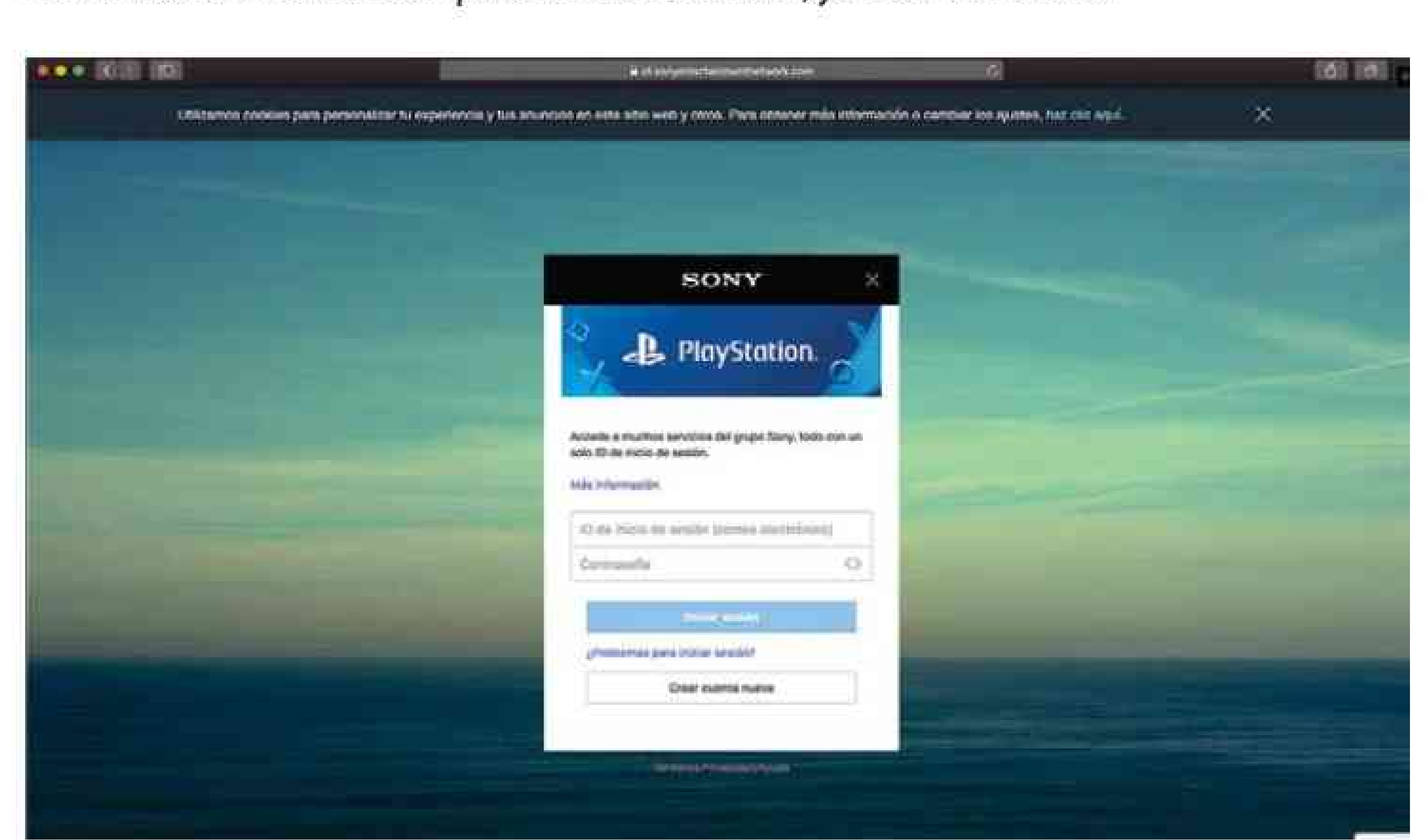
ELIGE CON CUIDADO TU CONTRASEÑA PARA PSN. La gran barrera de entrada a gran parte del contenido que guarda con celo tu cuenta PSN es la contraseña de tu cuenta de PSN. Al contrario que el ID de usuario, deberás de introducirla manualmente cada vez que intentes acceder a la configuración de tu cuenta de PSN, a hacer cambios en el Control Parental si eres el Administrador de la Familia, etc. Es importante que la contraseña sea lo suficientemente "robusta" y para ello debes evitar cosas evidentes como tu nombre, ciudad en la que vives y cosas así. Usa una que no uses para ningún otro servicio y usa en ella números, letras, símbolos y alterna mayúsculas y minúsculas. Y por supuesto, no se las dejes a nadie… Y si lo has hecho, cámbiala inmediatamente después (justo debajo te indicamos cómo hacerlo).

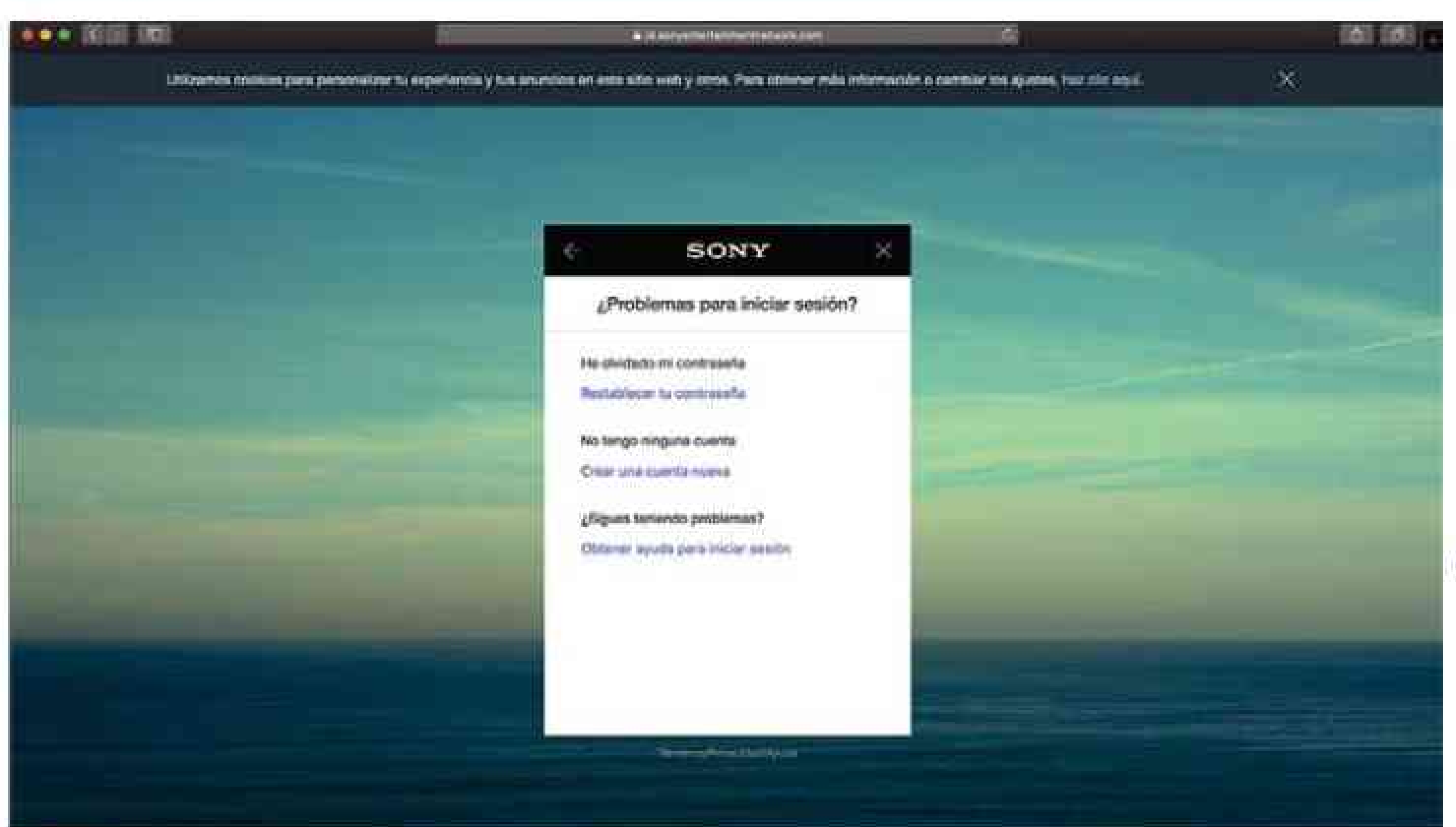


2 Cambiar Contraseña. Si por la razon que sea necesitas cambiar la contraseña de acceso a PlayStation Network debes ir a "Ajustes/Gestión de cuentas/Información de cuenta/Seguridad/Contraseña". Eso sí, para poder cambiarla deberás introducir tu contraseña actual y luego la nueva, dos veces para confirmarla. Una vez cumplidos estos trámites, ya está cambiada.

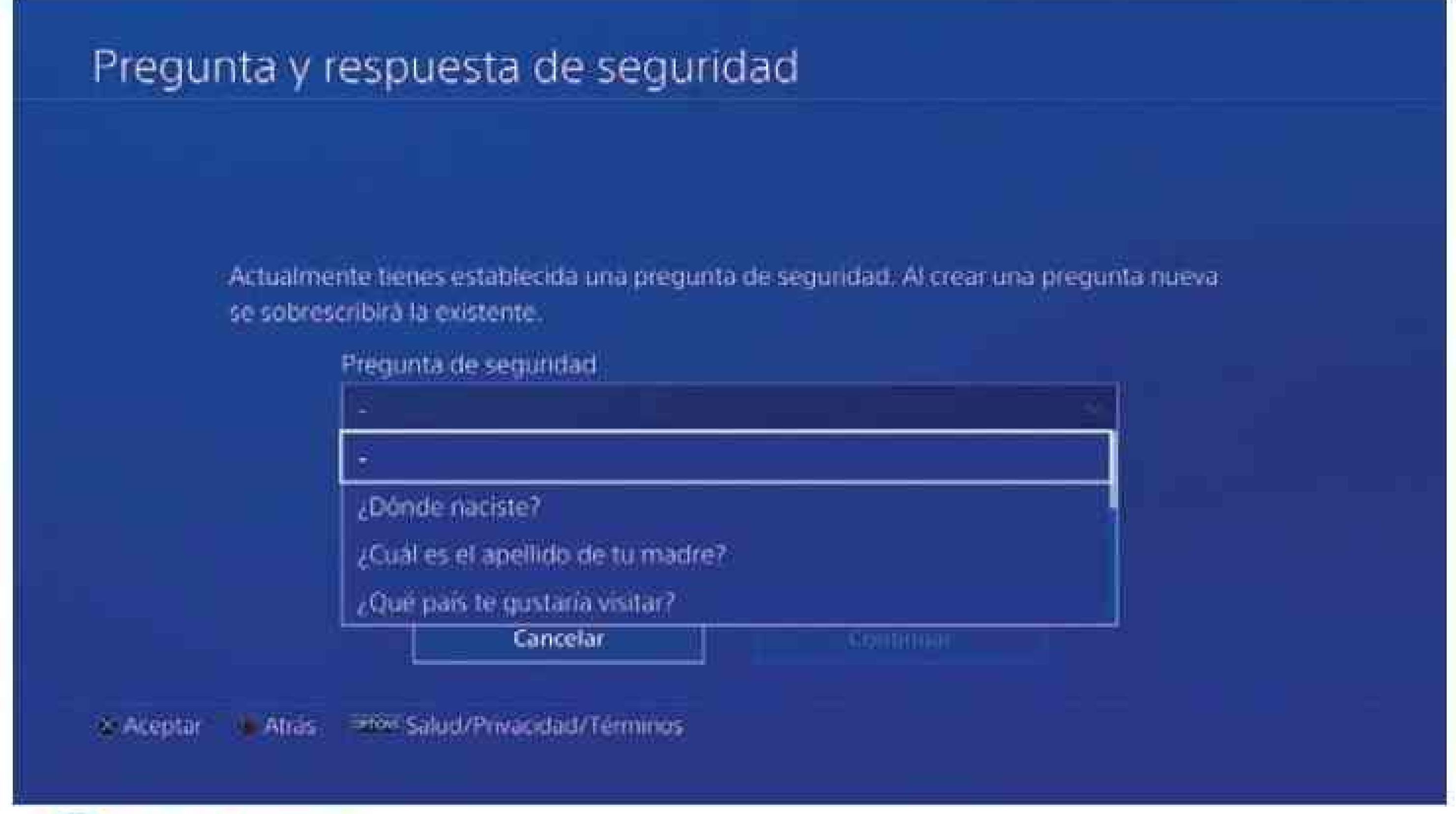


3 Cambiar contraseña web. También puedes hacerlo con un ordenador y el navegador web. Ve a www.playstation.com y pincha en "Iniciar sesión". Introduce tu ID y contraseña y luego pincha en "My Playstation", en el icono de tu avatar y luego en "Configuración cuenta/Seguridad" y la derecha podrás ver "Contraseña/editar".





5 Olvido contraseña Web. Si tienes un ordenador a mano es posible hacer estas gestiones también desde él y el navegador. Ve a www.playstation.com y pincha en el botón de "Iniciar sesión". En la siguiente pantalla pulsa sobre "Problemas para iniciar sesión" y selecciona "Reestablecer tu contraseña". Introduce tu ID de sesión y consulta el email que te mande unos minutos después.



6 Pregunta. en caso de que no recuerdes la contraseña de PSN puedes establecer la pregunta y su respuesta para verificar tu identidad, en lugar del método habitual que es la fecha de nacimiento. Ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/Información de cuenta/Pregunta y respuesta de seguridad". Elige una del desplegable e introduce la respuesta correcta.

Ojo con...

EMAIL ID PSN. El ID de PSN es único y está representado por una cuenta de email. Esta será la vía de comunicación con Sony para todo tipo de gestiones relacionados con tu cuenta de PSN. Es por ello muy importante que el email que uses como ID sea un correo al que puedas tener acceso fácilmente y que esté actualizado. Comprueba además que los emails que se te envíen relativos a tu cuenta PSN no caen dentro de la carpeta de "spam", ya que, entre otras cosas, no te enterarás de accesos fraudulentos a tu entorno PSN.



2. VERIFICACIÓN EN DOS PASOS



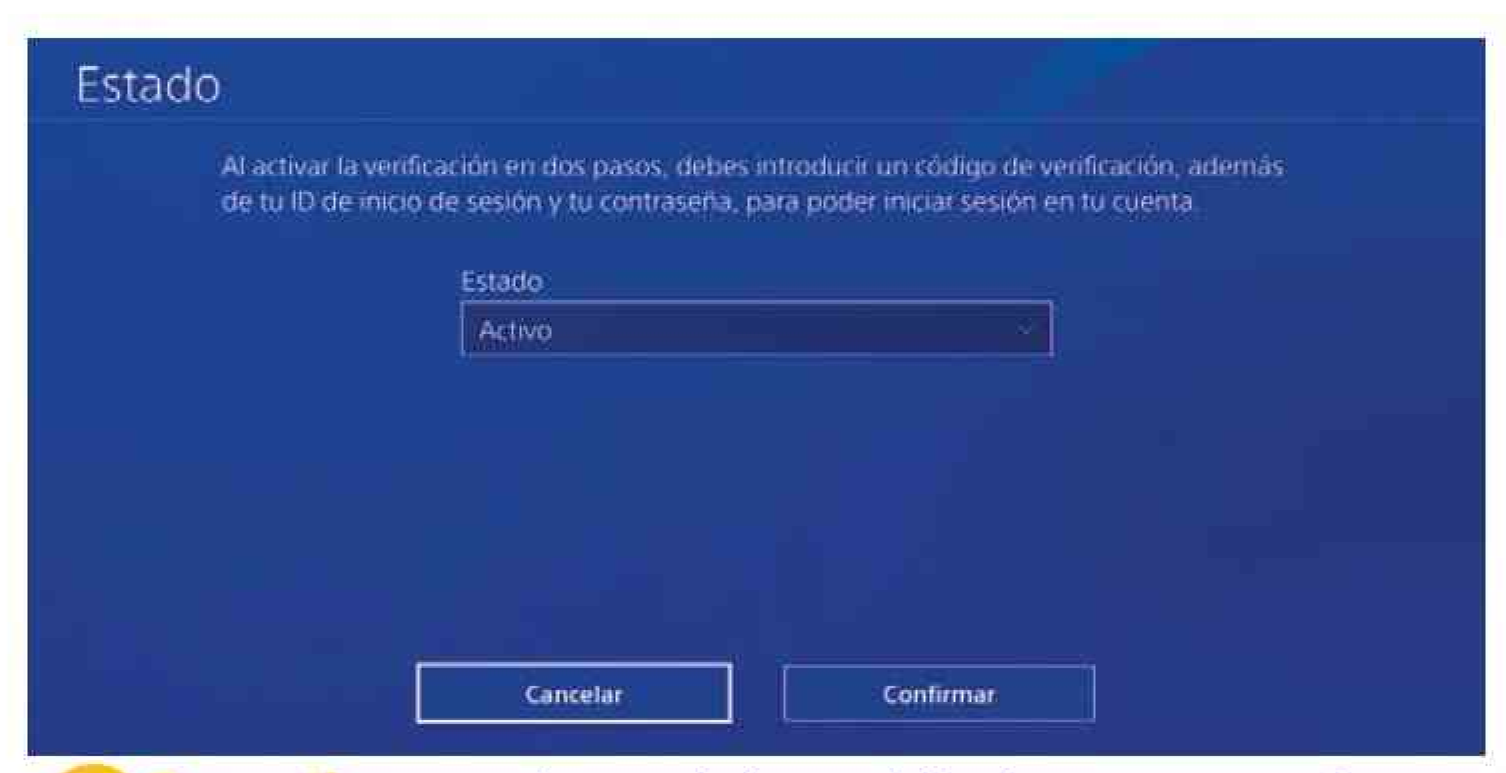
1 Activar. Ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/ Información de cuenta/Seguridad/Verificación en dos pasos/Configurar ahora". Introduce tu número de teléfono, ya que necesitarás tu móvil para activarla.

En 2 minutos...

¿QUÉ ES LA VERIFICACIÓN EN DOS PASOS? La verificación en dos pasos de PSN consiste en un sistema de autentificación de doble factor con el que, si te conectas a tu cuenta PSN mediante otro sistema que no sea tu propia consola, se te pedirá que introduzcas una clave que se envía al móvil registrado con tu cuenta. De esta manera, si alguien hackea tu cuenta PSN e intenta acceder dese otro dispositivo que no sea una PS4 necesitará también acceso a tu móvil. Esto dificulta notablemente que se den esas circunstancias.



2 Confirmar. A los pocos minutos recibirás un SMS en ese móvil con un código numérico que debes marcar en el siguiente menú de la consola. Éste será el "modus operandi" a partir de ahora.



3 Desactivar. Si estás cansado de este doble chequeo y quieres desactivarlo, ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/ Información de cuenta/Seguridad/ Verificación en dos pasos" y, en "Estado", selecciona "Inactiva".



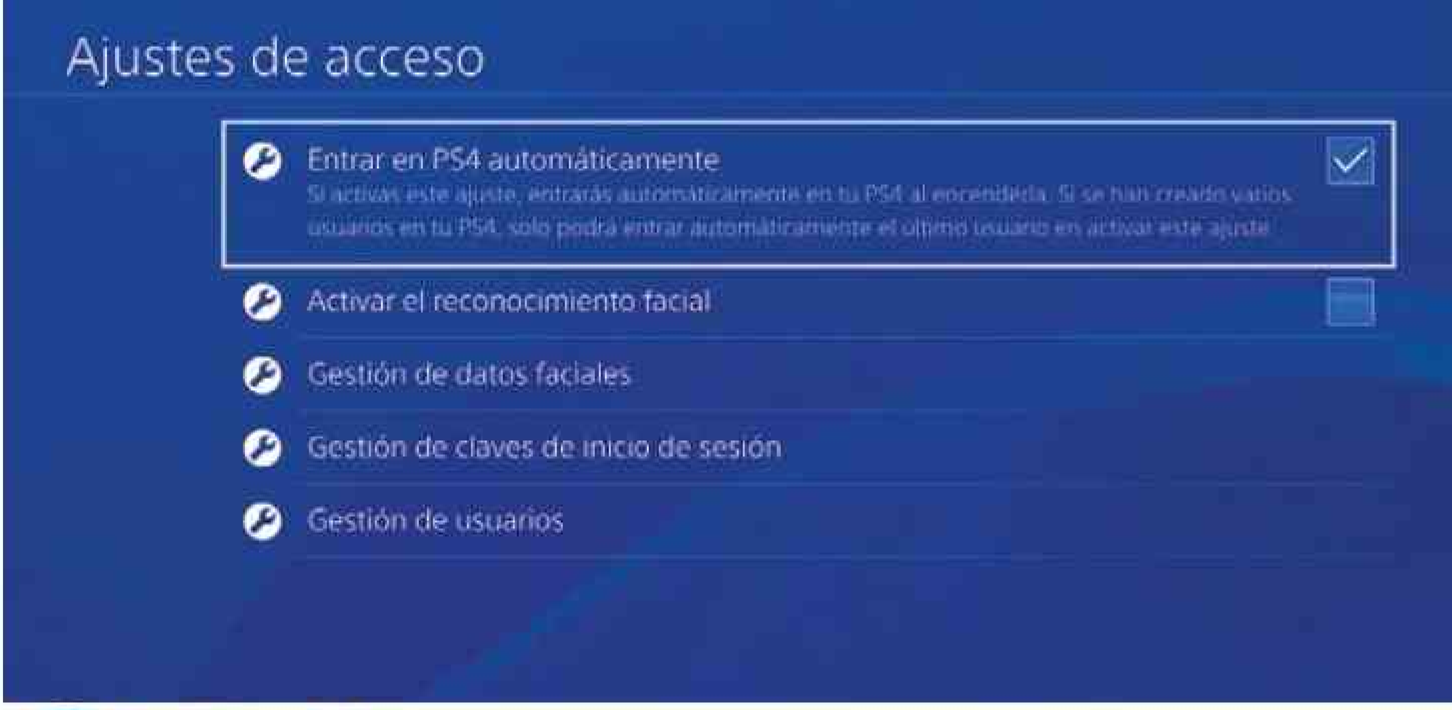
4 Códigos. Si no tienes acceso a tu móvil, existen unos códigos únicos de un solo uso que puedes usar para superar el doble control. Para verlos y guardarlos en sitio seguro y accesible ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/ Información de cuenta/Seguridad/Verificación en dos pasos/códigos de seguridad".



Ojo con...

WEB Y APP. Recuerda que todos estos ajustes pueden ser también realizados desde un ordenador y a través de la web www.playstation.com. Inicia sesión con tu ID de PSN y contraseña y ve a "My Playstation/Configuración de cuenta/Seguridad/Verificación en dos pasos/ Activar". También puedes hacerlo desde la App para Android y iOS si pinchas sobre el botón "PS/Ajustes/Información de cuenta/ Seguridad/Verificación en dos pasos/Editar".

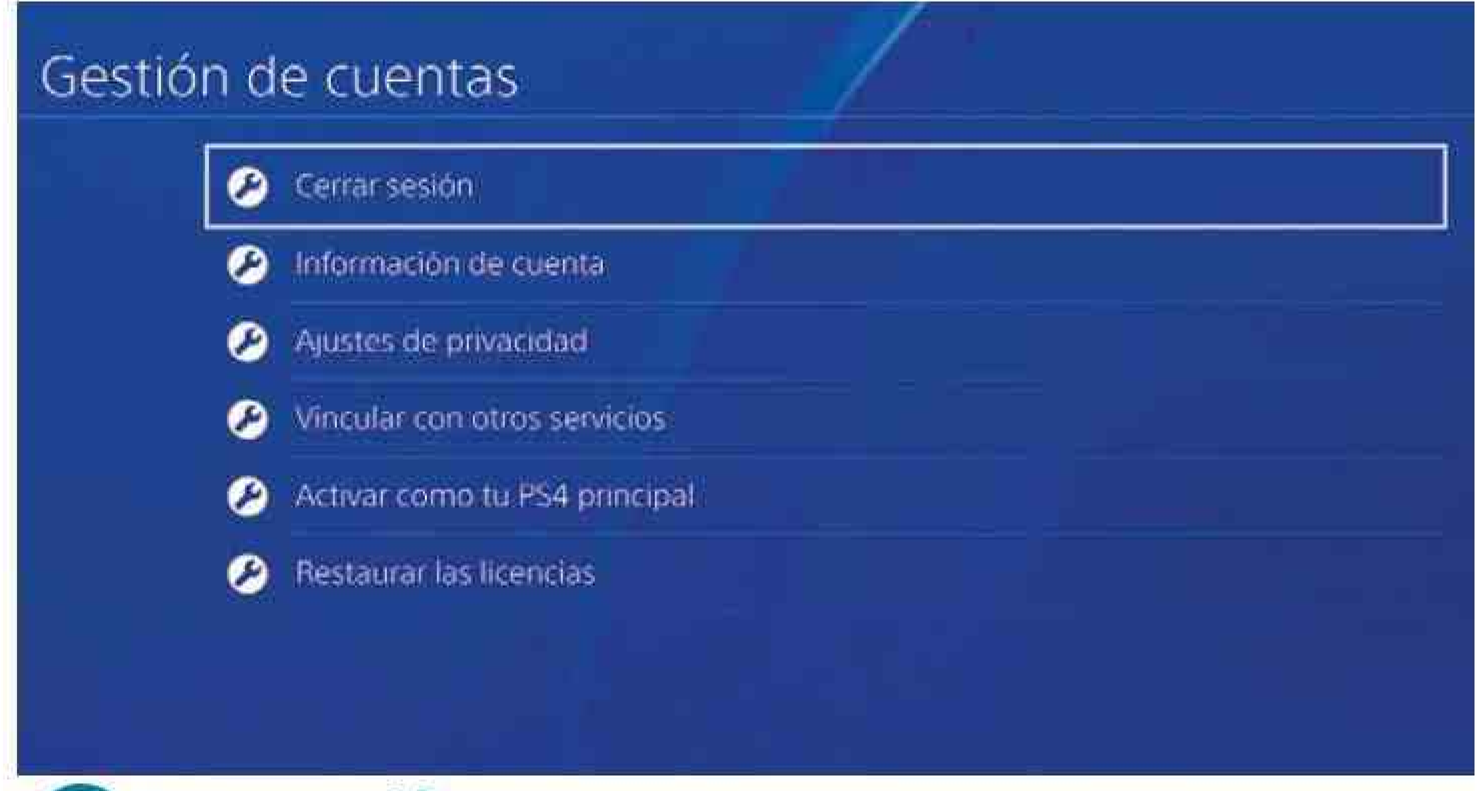
3. INICIO SESIÓN PS4



1 Automático. Lo más normal es que al arrancar PS4 esta inicie sesión con el usuario local y con la cuenta PSN vinculada a este último. Para evitarlo, ve a "Ajustes/Ajustes de acceso/Entrar en PS4 Automáticamente" y desmárcala.



2 PIN. Luego podrás crear un PIN de 4 dígitos numéricos que se pedirá al intentar iniciar sesión con tu usuario local. Ve a "Ajustes/Usuarios/Ajustes de acceso/Gestión de claves de inicio de sesión" y establece un nuevo PIN de acceso.



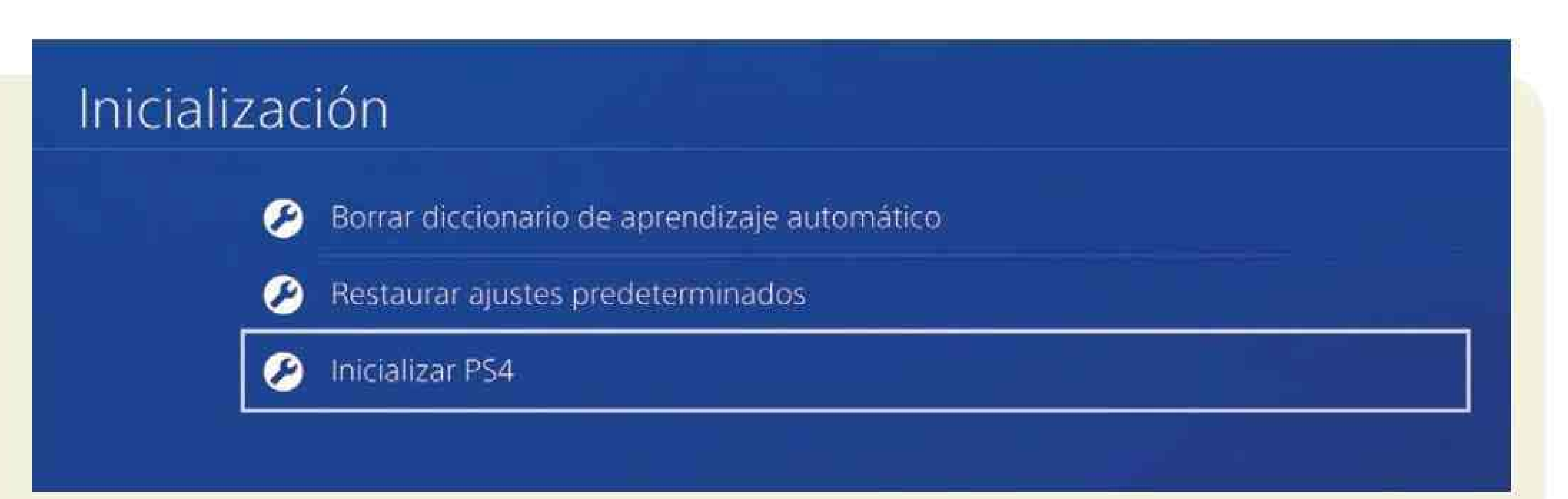
3 Cerrar sesión. Si tu usuario local está vinculado con tu usuario de PlayStation Network, lo mejor que puedes hacer para que no se pueda acceder a ella desde la consola es cerrar sesión PSN cuando acabes. Para ello, ve a "Ajustes/Playstation Network/Cerrar sesión".



4 Cámara. Si dispones de una PS Camera, puedes usarla para iniciar sesión mediante reconocimiento facial (que moderno, ¿verdad?). Para ello, ve a "Ajustes/Ajustes de acceso/Activar el reconocimiento facial". Eso sí, esta opción debes usarla siempre junto con la creación del PIN.

Ojo con...

MANOS AJENAS. Si vas a prestar tu consola a un amigo o familiar o bien debes cederla al servicio técnico para una reparación de cualquier tipo, asegúrate de tomar las medidas oportunas. Si antes no has borrado el contenido de la consola o reestablecido a los ajustes de fábrica, asegúrate de seguir los pasos descritos en este punto 3, especialmente el referido al cierre de sesión de PSN. Así nadie podrás acceder automáticamente a tu cuenta sin antes introducir la contraseña necesaria.



4. COMPRAS



1 Tarjetas. Si hay más de una persona que pueda tener acceso a tu consola y cuenta, lo mejor es que elimines las tarjetas que hay asociadas a ella. Ve a "Ajustes/Gestión de Cuentas/Información de cuentas/Monedero/Métodos de pago/" y selecciónalas una a una para luego elegir "Eliminar".



En 2 minutos...

MÉTODO SEGURO. Si eres de los que no te fías a la hora de ceder datos de tus tarjetas de crédito para este tipo de compras, existe una manera más segura a la hora de adquirir juegos digitales. En la mayoría de las tiendas de videojuegos, grandes almacenes e, incluso, oficinas de correos, venden tarjetas monedero con una cantidad fija ya precargada. Comprando esas tarjetas (de manera física, controlando tu tarjeta) obtendrás un código que puedes canjear en PS Store por "dinero digital". Entra en PS Store y, del menú de la izquierda ve a "Canjear código" e introduce el que aparece en la tarjeta para ver, automáticamente, tu monedero recargado.





2 Monedero. El monedero puede cargarse automáticamente en caso de que no haya fondos. Elimina esta opción y evita que se use fraudulentamente yendo a "Ajustes/Gestión de Cuentas/Información de cuentas/Monedero/Ajustes de compra". Marca "No" en "Añadir fondos automáticamente al monedero".

3 Contraseña. Puedes configurar las compras para que antes de pagar se solicite la contraseña de PSN. Ve a "Ajustes/Gestión de Cuentas/Información de cuentas/Monedero/Ajustes de compra". Marca "Sí" en "Solicitar contraseña al finalizar la compra". Cuantas más precauciones, más disgustos evitaremos.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



■ *KHIII* sigue en lo más alto.

1. Kingdom Hearts III
2. Jump Force (N)
3. Resident Evil 2 Remake
4. FIFA 19
5. Grand Theft Auto V
6. Far Cry New Dawn Superbloom Ed. (N)
7. Red Dead Redemption II
8. Metro Exodus (N)
9. Anthem (N)
10. Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMix



■ *Anthem* está a ver si remonta el vuelo.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA **93**

CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA **82**

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA **91**

DARKSIDERS III — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA **72**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA **94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA **90**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA **92**

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA **94**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA **91**

HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA **87**

JUST CAUSE 4 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.
NOTA **79**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA **90**

LA LEGO PELICULA 2 — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Basada en la peli, se trata de una entrega bastante novedosa que nos ofrece un ameno desarrollo en plan mundo abierto.
NOTA **83**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA **90**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA **94**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA **93**

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA **90**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA **92**

RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA **96**

RESIDENT EVIL 2 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.
NOTA **90**



¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Devil May Cry 5





1. REGRESA POR LA PUERTA GRANDE La saga *Devil May Cry* vuelve con su entrega más espectacular, con una historia que cambiará para siempre la vida de sus protagonistas.

2. ACCIÓN TOTAL E INCREÍBLE. Tres personajes a elegir (Dante, Nero y V), docenas de armas y habilidades, combos imposibles, jefes finales alucinantes... No has jugado nunca nada igual.

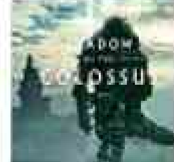
3. ESPECTÁCULO VISUAL. Su motor gráfico crea unos personajes más realistas que los de muchas películas CGI. Vas a quedarte sin habla cuando veas de qué es capaz tu PS4 con este juego.



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA 93



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.

NOTA 92



SHENMUE I & II — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés.

NOTA 77



SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.

NOTA 91

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA 89



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA 95



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA 95



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.

NOTA 87



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90



YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA 91

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.

NOTA 70



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

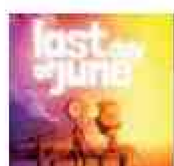
NOTA 80



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

NOTA 78



LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

NOTA 81



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

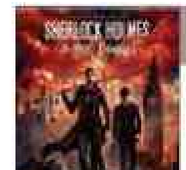
NOTA 87



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.

NOTA 82



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

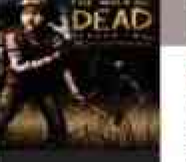
NOTA 83



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA 77



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.

NOTA 88



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.

NOTA 88

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.





Los cuatro mejores juegos...





1 Metal Gear Solid 3

Yoji Shinkawa es un artista japonés que fundamentalmente es conocido por participar en la elaboración de personajes, entornos y diseños mecánicos de la serie *Metal Gear Solid*. Podríamos haber elegido cualquier *MGS*, pero nos quedamos con *Snake Eater* que ha cumplido recientemente 14 años.

2 ZOE The 2nd Runner MARS

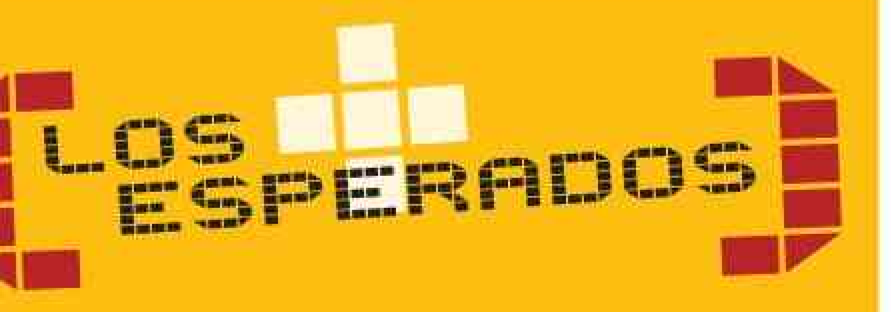
La gran mayoría de su trabajo lo ha desempeñado junto a Hideo Kojima, pero no sólo en la saga *MGS* (desde sus inicios hasta la última entrega). También participó en *Policenauts* y suyos son también los mechas de la serie *Zone of the Enders*, cuya segunda entrega llegó a PS4 con soporte para PS VR.

LOS ESPERADOS

1 Sekiro: Shadows Die Twice

»PS4 »ACTIVISION »ACCIÓN »22 DE MARZO

Cada vez tenemos más ganas de acompañar al "lobo de un solo brazo" en su desafiante aventura por este Japón feudal que ha diseñado Hidetaka Miyazaki, el creador de *Bloodborne*.





2 Judgment

»PS4 »SEGA »AVENTURA DE ACCIÓN »25 DE JUNIO

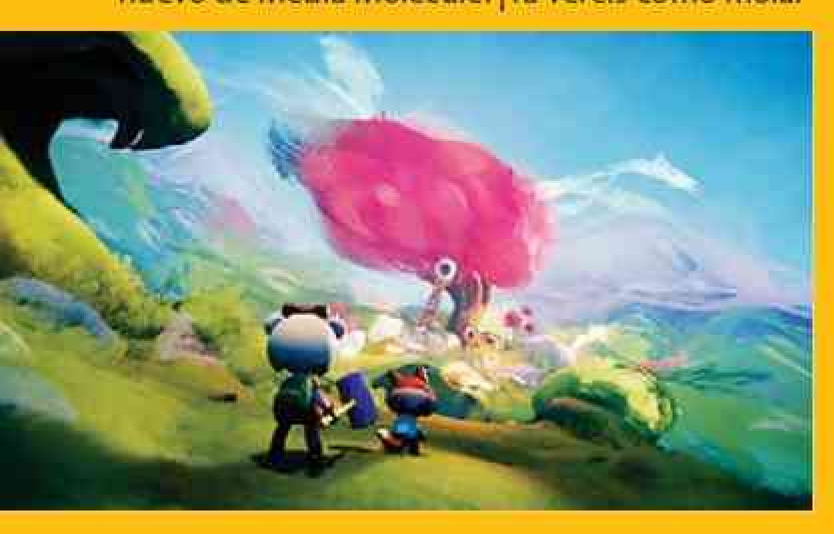
Otra aventura de acción que nos tiene locos (aunque sea muy distinta) es lo nuevo de los creadores de *Yakuza*. Sale el 25 de junio pero si lo reservas en digital podrás empezarlo el 21.



3 Dreams

»PS4 »SONY »VARIOS »PRIMAVERA

Y tras hincarle el diente a fondo a la beta, sólo podemos caer rendidos ante las infinitas posibilidades de creación que nos va permitir lo nuevo de Media Molecule. ¡Ya veréis cómo mola!



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**



DARK SOULS III — DISCO
» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

DARK SOULS REMASTERED — DISCO
» FROM SOFTWARE » 34,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor. NOTA **89**

DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano. NOTA **91**

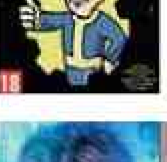
DRAGON QUEST XI
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades. NOTA **92**



FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**



KINGDOM HEARTS III — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego. NOTA **93**



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**

NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas. NOTA **91**



PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**



TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión. NOTA **87**

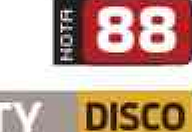
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV. NOTA **88**



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**



LUCHA



DEAD OR ALIVE 6 — DISCO ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido. NOTA **89**



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos... NOTA **91**



INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA **91**



MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA **84**



MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **90**

SOULCALIBUR VI — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia! NOTA **87**



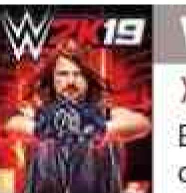
STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha. NOTA **89**



TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA **90**



WWE 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse... NOTA **85**

...con diseños de Yoji Shinkawa



3 Left Alive

Pero no todos los juegos con diseños de Yoji Shinkawa vienen firmados por Hideo Kojima. Precisamente este mes nos ha llegado *Left Alive*, un curioso juego de acción y supervivencia en el que precisamente uno de sus mayores atractivos es contemplar el buen trabajo de este artista nacido en Hiroshima.



4 Death Stranding

Su último "encargo" también se lo ha hecho Hideo Kojima, para su prometedor (y misterioso) *Death Stranding*. Y se rumorea que Yoji Shinwaka tampoco sabe de qué va el juego... Esto último es broma, ¿eh? De hecho su desarrollo sigue avanzando aunque con algún ligero retraso, como ha reconocido el propio Kojima.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO

›› EA ›› 64,99 € ›› 1-64 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.

NOTA 85

BRAVO TEAM — DISCO

›› SONY ›› 29,99€ ›› 2 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.

NOTA 79



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO

›› ACTIVISION ›› 49,95 € ›› 1-100 JUG. ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.

NOTA 90



DESTINY 2 — DISCO

›› ACTIVISION ›› 29,99€ ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.

NOTA 91

DOOM VFR — DISCO

›› BETHESDA ›› 29,99€ ›› 6 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.

NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO

›› UBISOFT ›› 29,99€ ›› 12 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.

NOTA 90



FAR CRY NEW DAWN — DISCO

›› UBISOFT ›› 44,95€ ›› 2 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

A nivel jugable echamos en falta novedades con respecto a *Far Cry 5*. Y el rollo "postapocalíptico" esta desaprovechado.

NOTA 80



FARPOINT — DISCO

›› SONY ›› 19,99 € ›› 2 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...

NOTA 80



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO

›› BLIZZARD ›› 24,99 € ›› 12 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO

›› EA GAMES ›› 49,99 € ›› 40 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.

NOTA 90



SUPERHOT VR — DISCO

›› SUPERHOT TEAM ›› 24,99 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.

NOTA 79

THE PERSISTENCE

›› SONY ›› 29,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.

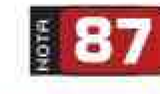
NOTA 83



TITANFALL 2 — DISCO

›› EA GAMES ›› 19,99 € ›› 16 JUG. ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.



NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO

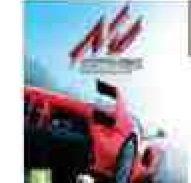
›› BETHESDA ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.



NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO

›› 505 GAMES ›› 19,95 € ›› 16 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90

DIRT RALLY 2.0 — DISCO — ¡Nuevo!

›› CODEMASTERS ›› 69,95 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran.

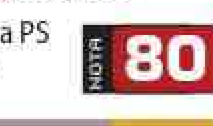


NOTA 87

DRIVECLUB VR — DISCO

›› SONY ›› 19,99 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.



NOTA 80

F1 2018 — DISCO

›› CODEMASTERS ›› 59,95 € ›› 20 JUG. ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.



NOTA 86

GRAN TURISMO SPORT — DISCO

›› SONY ›› 39,95 € ›› 24 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.

NOTA 85

MOTOGP 18 — DISCO

›› BANDAI NAMCO ›› 49,95€ ›› 12 JUG. ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.

NOTA 75

PROJECT CARS 2 — DISCO

›› BANDAI NAMCO ›› 29,95€ ›› 16 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.

NOTA 90



THE CREW 2 — DISCO

›› UBISOFT ›› 39,99 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.

NOTA 80

TRIALS RISING — DISCO — ¡Nuevo!

›› UBISOFT ›› 24,95 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Es la entrega más completa, aunque llegue lastrada por cajas de botín absurdas y un progreso con demasiado "grindeo".

NOTA 86



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO

›› SONY ›› 34,99 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.

NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Kingdom Hearts III** — PS4 · SQUARE ENIX · ROL — N

Sora y sus amigos han logrado imponerse en el mercado nipón, al que ya ha visitado *Catherine: Full Body*. ¡Que envidia!

2. **Resident Evil 2** — PS4 · CAPCOM · SURVIVAL HORROR — N
3. **Jump Force** — PS4 · BANDAI NAMCO · ACCIÓN — N
4. **Catherine: Full Body** — PS4 · ATLUS · VARIOS — N
5. **Far Cry: New Dawn** — PS4 · UBISOFT · SHOOTER — N

EE.UU.

1. **Kingdom Hearts III** — PS4 · SQUARE ENIX · ROL — N



Kingdom Hearts III también reina en el mercado estadounidense, superando a zombis, soldados y vaqueros. ¡Pueden con todo!

2. **Resident Evil 2** — PS4 · CAPCOM · SURVIVAL HORROR — N
3. **Call of Duty Black Ops IIII** — PS4 · ACTIVISION · SHOOTER — ↓
4. **Red Dead Redemption II** — PS4 · ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN — ↓
5. **Ace Combat 7** — PS4 · BANDAI NAMCO · SIMULADOR DE VUELO — N

EUROPA

1. **Kingdom Hearts III** — PS4 · SQUARE ENIX · ROL — N



Y como suele ocurrir últimamente, idéntico panorama al norteamericano nos encontramos en Europa, con la excepción del fútbol.

2. **Resident Evil 2** — PS4 · CAPCOM · SURVIVAL HORROR — N
3. **Red Dead Redemption II** — PS4 · ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN — ↓
4. **Call of Duty Black Ops IIII** — PS4 · ACTIVISION · SHOOTER — ↓
5. **FIFA 19** — PS4 · EA SPORTS · DEPORTIVO — ↓

MÁS QUE JUEGOS

» Ropa Hellblade

store.ninjatheory.com | Varios precios

Nunca nos cansaremos de reivindiar *Hellblade: Senua's Sacrifice* ya no sólo como aventura de acción, sino por todo lo que representa. Por eso os recordamos que podéis apoyar a Ninja Theory, el estudio que lo hizo posible, adquiriendo en su tienda el merchandising oficial del juego, que incluye camisetas y sudaderas con capucha de distintos colores y diseños, velas aromáticas, distintos tipos de pins e impresiones de escenarios y personajes del juego con gran calidad para colgarlos en nuestras paredes.



» Lanzadores NERF Overwatch

nerf.hasbro.com | Varios precios

Hasbro lanza una línea de sus populares "armas" Nerf inspiradas en distintos personajes de *Overwatch*. Nos parece una idea tan maravillosa que no entendemos cómo no se les ha ocurrido antes. Hay tres sets distintos, inspirados en otros tantos personajes: McCree, D.VA y Reaper, aunque de este último hay una edición especial que incluye también una réplica de su máscara con cinta ajustable. Disparan a una velocidad de hasta 27 metros por segundo.





IMPORT FRIENDLY

1 PlayStation Hits recopilatorio

www.play-asia.com | Sin confirmar



En este mismo número os hemos mostrado la línea de juegos económicos PlayStation Hits que tenemos por aquí, pero en Asia tienen bundles loquísimos como éste. Desde luego no se nos ocurre nada mejor para empezar con PS4. Y hay más packs de este tipo.

2 Dark Souls Trilogy Collector Edition JAP

www.amazon.com | 480,15$

Aunque finalmente en Europa también contaremos con una edición coleccionista de *Dark Souls Trilogy* (costará 500€ y sólo podemos comprarla a través de la web de Bandai Namco, también podemos hacernos con la edición japonesa, que trae contenidos exclusivos como estos sujetalibros.

3 Stay Limited Edition

limitedrungames.com | 29,99$

Aunque PS Vita ya ha dejado de fabricarse oficialmente, aún se siguen lanzando algunos juegos para ella que son codiciazas piezas de coleccionista. Como esta edición limitada de *Stay*, una curiosa aventura con 7 finales distintos (y más de 40 formas de morir). Solamente hay 1300 unidades en todo el mundo.

ACCIÓN



ACE COMBAT 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4. NOTA 86



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 59,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE — DISCO
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90. NOTA 80

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 44,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

DEAD CELLS — DISCO
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite". NOTA 90

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85



DEVIL MAY CRY 5 — DISCO — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido. NOTA 93

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 54,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables. NOTA 80



FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GOD EATER 3 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante. NOTA 79

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

JUMP FORCE — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El "crossover" más potente de los últimos años fracasa como juego de lucha y como "fan service". Una auténtica lástima. NOTA 62

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

PLAYERUNKNOWN´S BATTLEGROUNDS — DISCO
» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida. NOTA 82

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
» UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato. NOTA 85

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

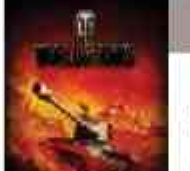
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85

» Expansiones No Game Over



www.nogameover.es 15,95 €

Hace unos meses os hablamos de No Game Over, un divertido juego de cartas para entre 2 y 6 jugadores con el atractivo añadido de que sus personajes, enemigos, armas y equipos son caricaturas y parodias de videojuegos famosos. Pues ya tenéis las expansiones (llamadas Retro, Nientiendo y Play Greatest Hits) que le otorgan nuevas posibilidades. ¡Molan!

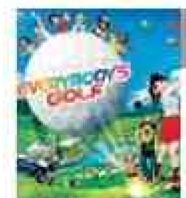
» The Division 2 - The Brian Johnson Figurine



store.ubi.com. 59,95 €

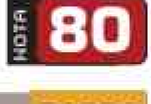
No hemos podido analizar en este número *The Division 2* porque Ubi Soft no nos lo ha facilitado a tiempo, aunque para cuando leáis estas líneas ya estará a la venta. Acompañando al lanzamiento del juego, en la web de ubicollectibles tenemos merchandising exclusivo como esta figura de PVC con 26 cmde altura de Brian Johnson, un antiguo francotirador del cuerpo de policía de Baltimore.

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.



NOTA 80



FIFA 19 — DISCO
» EA SPORTS » 59,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.



NOTA 93



NBA 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.

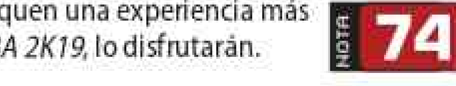


NOTA 94

NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO
» 2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán.

NOTA 74





PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon.

NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83

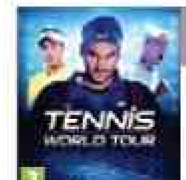


STEEP — DISCO
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81





TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 24,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.

NOTA 71

ESTRATEGIA





JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.

NOTA 80



TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.



NOTA 90

PLATAFORMAS



ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.

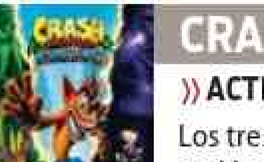
NOTA 90



CASTLEVANIA REQUIEM — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterizacion ofrece poca "chicha".

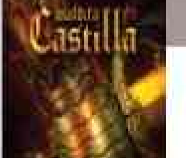
NOTA 78



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX — DISCO
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

NOTA 86



MEGA MAN 11
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.

NOTA 87



MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4.

NOTA 90



SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.

NOTA 90



SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños.

NOTA 87



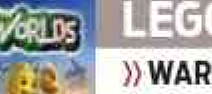
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.



NOTA 82

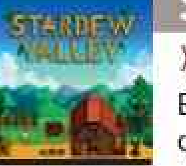
VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

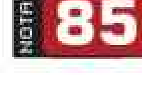
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.

NOTA 84



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.



NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Dark Souls: El Rencor del Invierno
www.planetadelibros.com 45 €



De los creadores de Dark Souls: El Aliento de Andolus nos llega la historia de Andred de Ithvale, un guerrero que se embarca en la búsqueda de una redención sangrienta persiguiendo la reliquia que le robaron.

2 BSO Resident Evil 2 en vinilo
www.lacedrecords.co 33 €



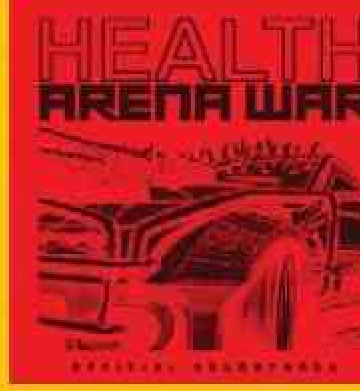
Resident Evil 2 ha vuelto por la puerta grande gracias al remake desarrollado por Capcom. Si tras acabarlo os quedan ganas de más *RE2*, echadle un ojo a esta edición en doble vinilo de su BSO con 31 temas y una cubierta que nos flipa.

3 Kingdom Hearts III Ultimania
store.jp.square-enix.com 21 €



Ya está disponible en la web japonesa de Square Enix (también en otros sitios, aunque más cara) esta preciosa guía visual de *Kingdom Hearts III* que, aunque esté en japonés, incluye incluye mapas planos y 3D aparte de ilustraciones exclusivas.

4 BSO GTA Online
play.google.com 3,99€



La BSO oficial de *GTA Online*: Arena War, ya disponible en iTunes, Apple Music, Spotify, Google Play, Amazon y más. Incluye nueve temas exclusivos de HEALTH, colaboradores veteranos de Rockstar (*Max Payne 3, GTA V...*).

5 The Umbrella Academy
www.normacomics.com 22 €



La serie de Netflix The Umbrella Academy está basada en los cómics de Gabriel Bá y Gerard Way. La primera temporada se basa en Suite Apocalíptica, que en esta última edición de Norma Cómics incluye además otras historias cortas y extras. Norma también ha publicado el segundo arco argumental, llamado Dallas.

■ El 26 de marzo no sólo llegará el último episodio de la temporada final de *The Walking Dead* de Telltale, sino que también se lanzará la temporada completa en físico.

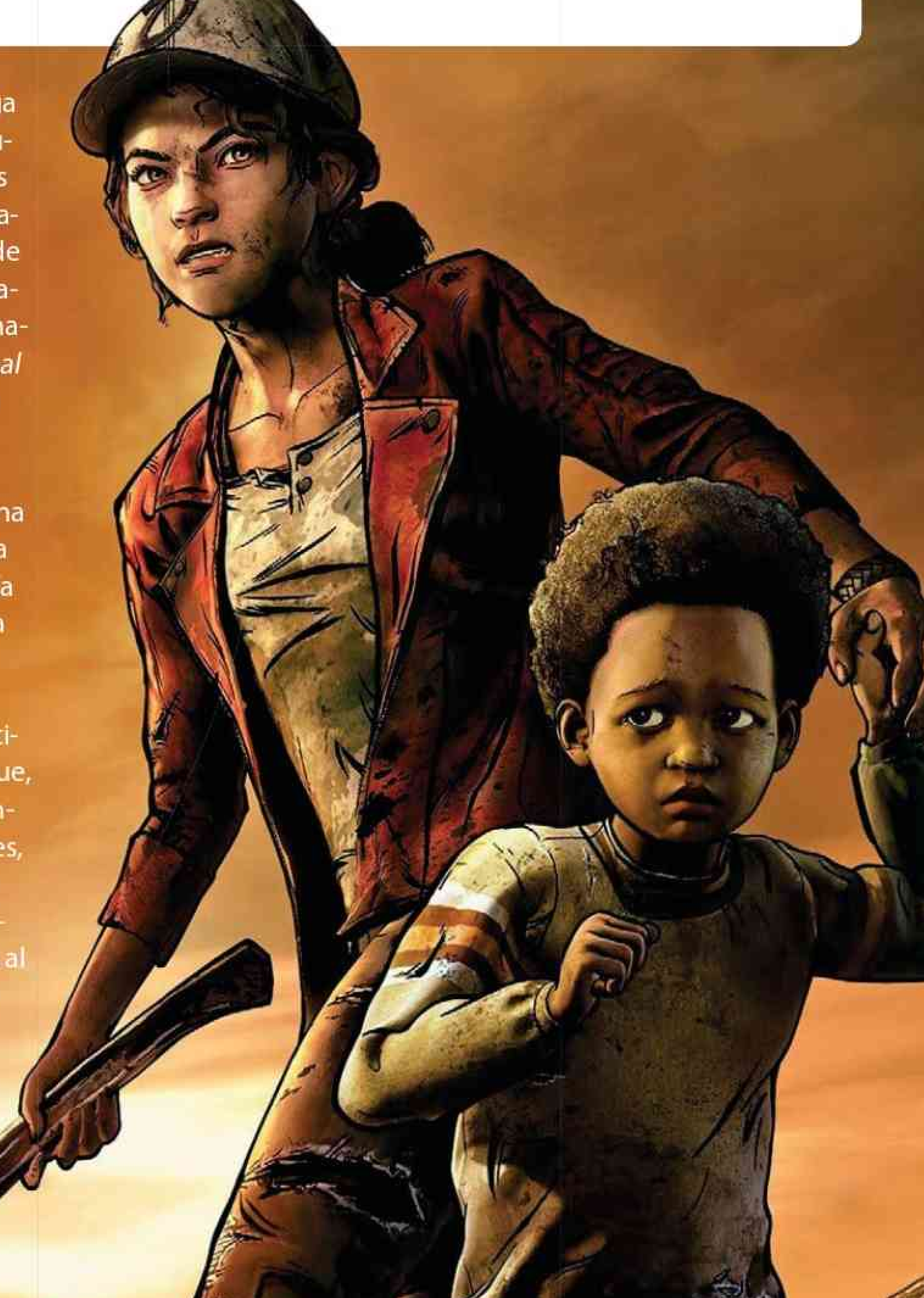
PS4 | TELLTALE GAMES/SKYBOUND GAMES | AVENTURA | 26 DE MARZO

The Walking Dead Final Season

EL FINAL DE LOS INICIOS DE TELLTALE

Que la historia de Telltale Games termine con la última temporada de la saga que supuso su salto a la fama es de justicia poética. La bancarrota del estudio californiano fue, quizás, la crónica de una muerte anunciada y muchos hasta la justificaron debido a la "churrería" en la que se había convertido la compañía, que cada vez abarcaba más proyectos a la par que descuidaba buena parte de ellos. Sea como fuere, y en mitad de la bancarrota, Skybound Games salió al rescate para terminar los dos últimos episodios y concluir así la temporada. Como remate, la distribuidora española Meridiem Games, ha confirmado que traerá esta *Final Season* en formato físico el próximo 26 de marzo, el mismo día que se publica de forma digital el cuarto episodio.

Clementine ha evolucionado muchísimo a lo largo de los años y ahora es una fiera superviviente del holocausto zombi que trata de enseñar todo lo que sabe a AJ, un niño al que ya conocimos en la segunda temporada. Al igual que le sucedía a Lee Everett en la primera temporada con la propia Clementine, nuestra heroína tendrá que lidiar con la disyuntiva de mostrarse implacable antes las amenazas que les salen al paso (casi siempre más relacionadas con los vivos que con los muertos vivientes) y no parecer demasiado violenta y despiadada ante los infantiles ojos de AJ. La idea de que hay un rastro de humanidad en los caminantes y que, por lo tanto, deberían tratarlos con más misericordia es otro de los ejes argumentales que han estado rondando durante esta última temporada. Los interrogantes, teniendo en cuenta que sólo nos queda un capítulo para acabar con la saga, nos parecen quizás demasiados y, aunque a estas alturas no vamos a pedir que nuestras decisiones tengan un impacto brutal sobre la historia, sí que esperamos que al menos tenga un final satisfactorio. De momento, desde luego, la cosa pinta muy bien, así que esperamos que los fans lo disfruten mucho.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La saga llegará a su fin en breve y, pese a todos los defectos que haya podido tener durante todos estos años, la verdad es que es la mejor saga de la historia de Telltale y esperamos que suponga un broche final que satisfaga a la mayoría de fans.

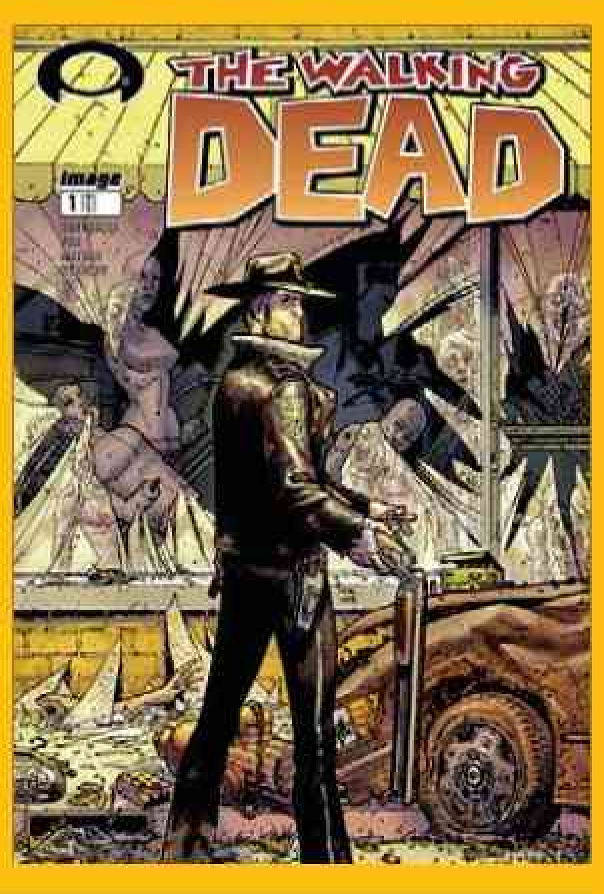
■ Clementine y AJ tendrán que hacer frente a las amenazas de humanos y caminantes.



■ La evolución de Clementine a lo largo de los años ha sido increíble: de niña asustada a superviviente.

» UNA DE LAS PROPIEDADES INTELECTUALES DE LA DÉCADA

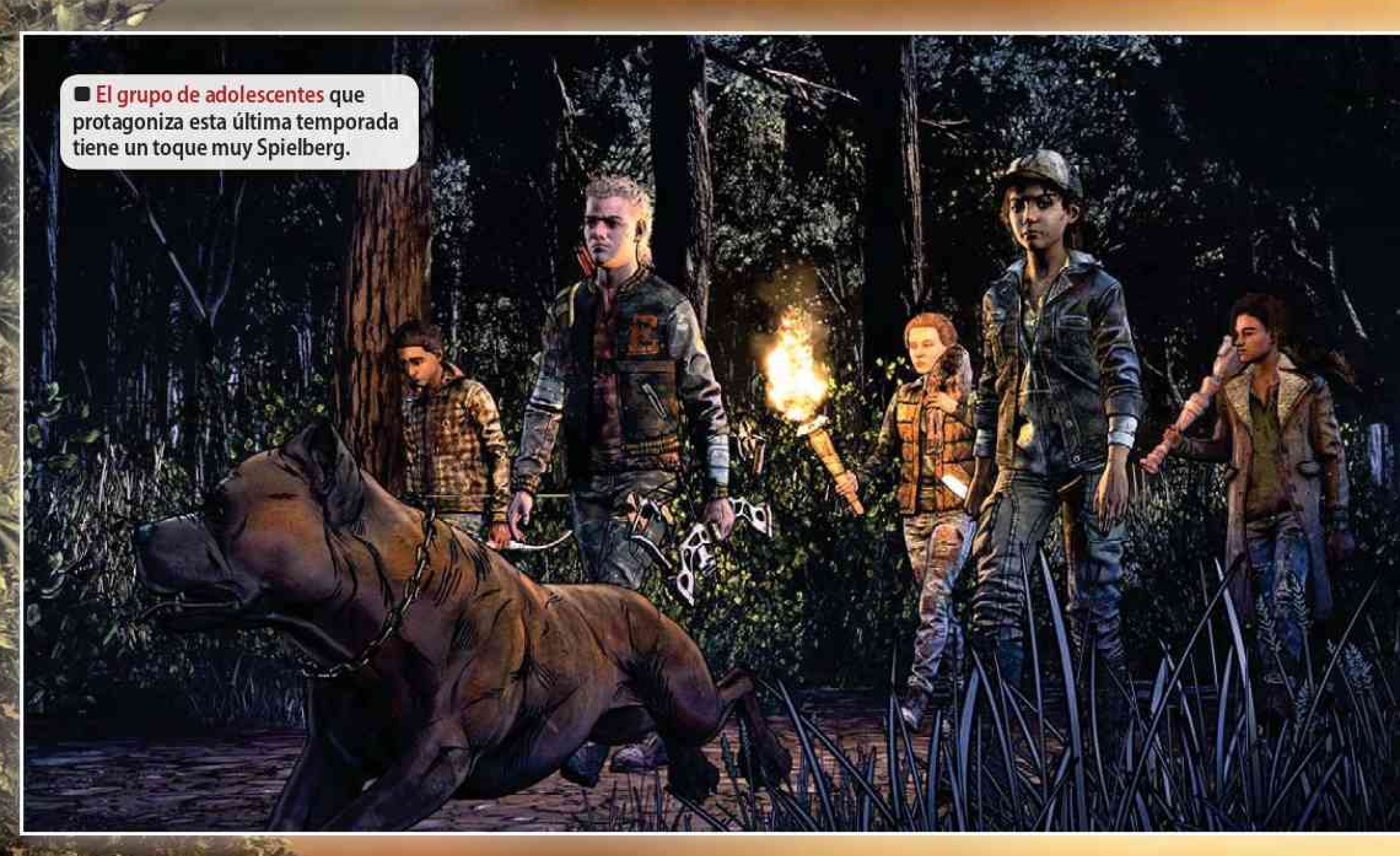
Todo empezó en 2003 con la primera entrega del cómic de Robert Kirkman. Desde entonces, la franquicia ha dado para 192 cómics de la saga principal, dos series de televisión (The Walkind Dead con 9 temporadas y Fear TWD con 5), seis novelas, juegos de mesa, de cartas, de miniaturas, una buena ristra de videojuegos, máquinas pinball, revistas, juguetes,...











■ El grupo de adolescentes que protagoniza esta última temporada tiene un toque muy Spielberg.

Después de cuatro temporadas siguiendo los pasos de Clementine, por fin vamos a conocer el final de su tortuosa historia.

» SE PARECE A...

Aprovechando que Telltale ha cerrado sus puertas hemos querido hacer un homenaje con parecidos que sólo estén enmarcados dentro de las creaciones del estudio californiano.



BATMAN THE ENEMY WITHIN

El penúltimo juego de Telltale ya mostraba ciertos síntomas de agotamiento, pero los fans del Caballero Oscuro lo gozaron.



THE WOLF AMONG US

Para muchos es la obra cumbre del estudio, una precuela del cómic de Bill Willingham que sorprendió a prensa y jugadores.

■ *Sekiro: Shadows Die Twice* supondrá un cambio radical en la fórmula *soulsborne*, pero la esencia de dificultad extrema permanecerá intacta.

PS4 | FROM SOFTWARE | ACCIÓN | 22 DE MARZO

Sekiro: Shadows Die Twice

DISFRUTANDO DEL **JAPÓN FEUDAL** MÁS **LETAL**

FromSoftware se ha ganado el respeto y la admiración de la industria gracias a una de las fórmulas más imitadas e influyentes de la última década. Los *soulsborne* se han convertido en garantía de éxito y, sin embargo, el estudio nipón, con Hidetaka Miyazaki a la cabeza, ha decidido cambiar una gran parte de los ingredientes de su receta en su nueva propuesta: *Sekiro: Shadows Die Twice*.

La acción y el sigilo serán los protagonistas, dejando a un lado buena parte de los elementos roleros que habíamos disfrutado en sus anteriores creaciones. Nuestro héroe, el lobo de un solo brazo, será un ninja que se moverá por los escenarios con tremenda soltura. Podrá escalar paredes, saltar, movernos agarrados a las cornisas cual príncipe de Persia e incluso utilizar una especie de gancho que podremos lanzar en distintas superficies para desplazarnos casi de forma inmediata al punto en el que lo hayamos clavado. El sigilo será otra de las piezas clave de la jugabilidad. Pillar a los enemigos por la espalda nos permitirá despacharlos de un solo golpe en la mayoría de los casos. Los combates se resolverán mediante la barra de postura, que iremos rellenando a medida que golpeemos a nuestros rivales aunque consigan cubrirse. Una vez rellenada, podremos asestar un golpe letal que acabará con la mayoría de enemigos o, al menos, restará una de las barras de energía a los jefes finales. De este modo, el ataque será la mejor defensa, dando un giro radical al tempo de los combates respecto a lo visto en los *soulsbrone*. El botón de bloqueo, que nos premiará cuanto mayor sea la precisión de nuestra parada, será otra de las claves de las batallas. Tras jugar durante una hora a esta nueva aventura, está claro que se avecina un juegazo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Supone un giro realmente importante respecto a las anteriores obras del estudio, abandonando el rol y centrándose en los combates, pero todo lo que hemos jugado nos ha parecido un acierto y estamos deseando echarle el guante de forma definitiva.



» SE PARECE A...



BLOODBORNE
Una de las grandes joyas de PS4 también supuso un cambio en la fórmula de Miyazaki. *Sekiro* parece el siguiente paso lógico.

TENCHU
El clásico de PSone, que acabó en manos de la propia FromSoftware, mezclaba Japón feudal y sigilo en una receta inolvidable.

■ Nuestro héroe tendrá un brazo protésico con varios usos, como lanzar fuego, un hacha...

PS4 | KOEI TECMO | ROL | 29 DE MARZO

Nelke & the Legendary Alchemists

ALQUIMISTAS DE LEYENDA

Nelke, la protagonista de esta nueva aventura de Gust, será una joven perteneciente a la nobleza cuya misión será mejorar y hacer crecer su ciudad, Westbald. Para ello, tendrá que lograr que los negocios de la ciudad vayan viento en popa y vender sus propios objetos creados con la síntesis y sus dotes de alquimista. Afortunadamente, varias alquimistas de otras entregas de la saga *Atelier* nos echarán una mano en el proceso. Primero abriremos una pequeña tienda y con los beneficios que obtengamos tendremos que construir nuevos edificios que mejoren nuestra ciudad y atraigan a nuevos habitantes, colocando los edificios donde nos parezca y escogiendo el tipo de construcción que se adapte mejor a nuestra estrategia de expansión. Así, esta nueva entrega mezclará combates por turnos contra todo tipo de monstruos, diálogos y la gestión y construcción tanto de nuestra tienda como de la ciudad, lo que promete conformar un cóctel de lo más variado e interesante. Y todo esto, claro, con la característica estética anime que hemos podido disfrutar siempre en la saga. ■

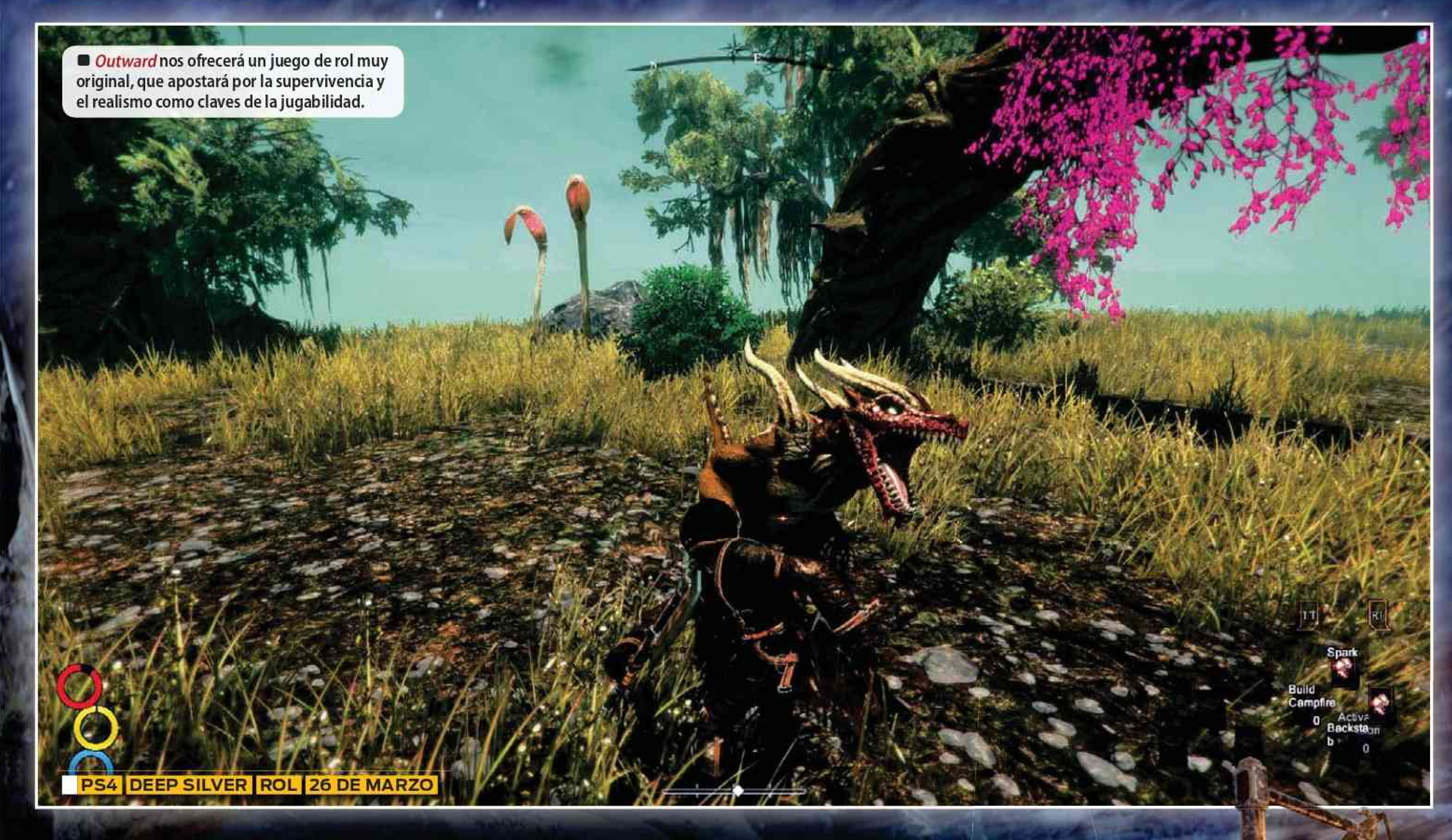
»SE PARECE A...: SAGA ATELIER
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



■ Nelke formará equipo con una selección de los protagonistas de pasadas entregas, formando un conjunto de alquimistas de leyenda.



■ La construcción y gestión de nuestra ciudad, Westbald, nos permitirá expandir la ciudad a nuestro antojo será una de las claves jugables.



Outward nos ofrecerá un juego de rol muy original, que apostará por la supervivencia y el realismo como claves de la jugabilidad.

PS4 | DEEP SILVER | ROL | 26 DE MARZO

Outward

MÉTETE EN LA PIEL DE UN AUTÉNTICO **AVENTURERO**

Nine Dots y Deep Silver quieren hacernos sentir una experiencia de rol realmente diferente al resto. En lugar de invitarnos a encarnar a un poderoso guerrero, un "elegido" con superpoderes y otros clichés del género, tendremos que ponernos en la piel de un aventurero completamente normal. Un "héroe" que tendrá que aprender a sobrevivir por su propia cuenta. Así, no sólo habrá que eliminar a monstruos de todo tipo para conseguir nuevas armas y equipo, sino que tendremos que comer, beber, dormir o curarnos de todo tipo de heridas y enfermedades, entre otros peligros. El juego cooperativo para dos jugadores, tanto de forma local a pantalla partida como online, será uno de sus puntos fuertes.

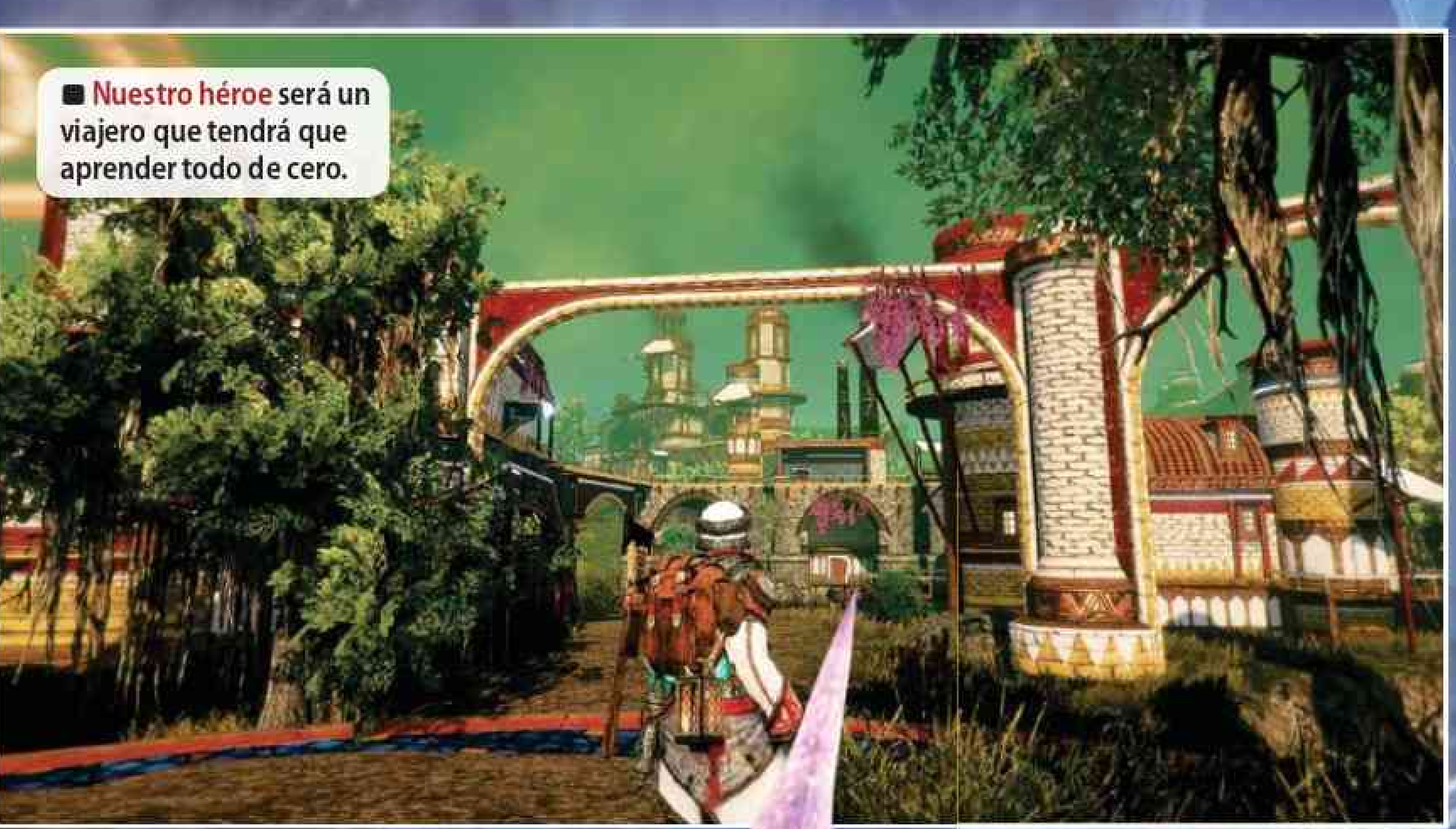
El gigantesco mundo abierto a nuestra disposición estará disponible desde un principio. Veremos ambientes de todo tipo, como pantanos, montañas, bosques, desiertos, mazmorras de todo pelaje, etc... La toma de decisiones también será clave. Así, nos enfrentaremos a elecciones que pondrán a prueba nuestra moralidad, pero lo mejor será que su constante sistema de guardado nos impedirá contar con distintos archivos con los que volver a cargar partida para tomar otra decisión. Así, tendremos que aprender a vivir con las elecciones que hayamos hecho, lo que supone un interesante giro jugable a un concepto que ya hemos visto en multitud de propuestas roleras. El realismo también afectará al sistema de hechizos, que nos obligará a seguir una serie de rituales, que iremos mejorando con la práctica. Eso sí, si llegamos a una batalla con el hechizo apropiado preparado y lo utilizamos con acierto, la batalla dará un importante giro a nuestro favor. No será una aventura sencilla por culpa de este realismo y necesidad constante de supervivencia, que incluso nos obligará a situarnos en el mapa utilizando elementos del entorno, a cazar para conseguir comida, fabricar ropa apropiada para sobrevivir al invierno... Por suerte, podremos pasar nuestro equipo y lo que hemos aprendido a las siguientes generaciones.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La propuesta de *Outward* es realmente diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Su apuesta por la supervivencia, el realismo y una dificultad elevada puede echar para atrás a algunos jugadores, pero la verdad es que resultará tremendamente original.



El mundo abierto de *Outward* estará repleto de todo tipo de peligrosas criaturas de fantasía.



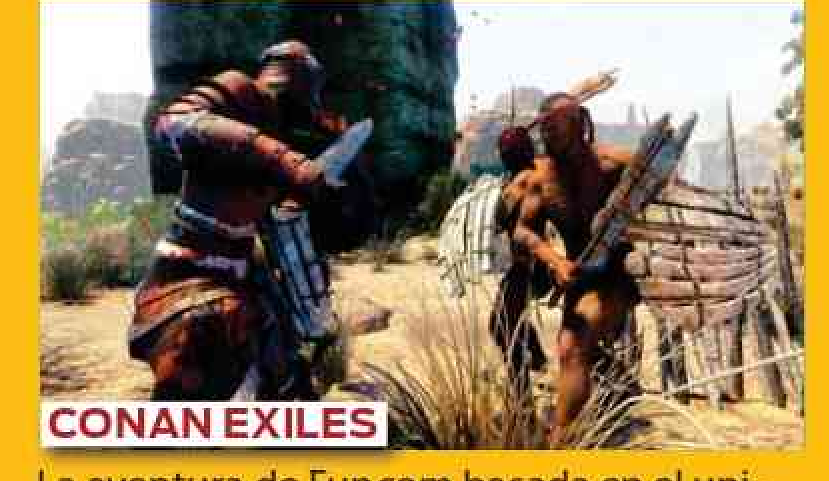
Nuestro héroe será un viajero que tendrá que aprender todo de cero.



***Outward* nos llevará a un mundo de fantasía en el que encarnaremos a un héroe sin poderes ni un destino épico, que forjaremos con aprendizaje.**

El modo cooperativo nos permitirá jugar con un amigo en pantalla partida u online.

» SE PARECE A...



CONAN EXILES

La aventura de Funcom basada en el universo Conan contaba con ideas muy originales, pero no terminó de calar del todo.



ARK SURVIVAL EVOLVED

Tras un par de años en Early Access, esta aventura de supervivencia y dinosaurios cuenta con una verdadera legión de fans.



PS VR | BIT PLANET GAMES | SIMULADOR | 12 DE ABRIL

Ultrawings

LOS AVIONES, MEJOR EN FÍSICO Y EN VR

La editora Avance va a lanzar, entre otros títulos para PS VR, *Ultrawings* en formato físico el próximo mes de abril. Se trata de simulador de vuelo, de tono arcade, que nos ofrecerá un mundo abierto en el que volar a nuestras anchas. Podremos explorar cuatro islas completando todo tipo de misiones, como destruir globos utilizando las armas de nuestro avión o incluso armas de fuego que podremos equipar en nuestra mano, demostrar nuestra precisión aterrizando sobre dianas, volar a través de anillos, participar en carreras, etc. Aunque también podremos jugar utilizando el DualShock, 4 la verdadera gracia será hacer uso de PS Move para que la experiencia sea lo más inmersiva y realista posible. Empezaremos nuestra aventura pilotando un ultraligero, pero iremos ganando nuevos aviones, cada vez más potentes, a medida que avancemos. Ojo, que aunque el estilo sea arcade en comparación con los simuladores de vuelo que vemos en PC, controlar cada avión requerirá de práctica. Realizar todo tipo de acrobacias será una verdadera pasada, aunque los más propensos a los mareos usando un casco de realidad virtual tardarán un rato en acostumbrarse al movimiento.

» SE PARECE A...: ACE COMBAT 7
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Ultrawings nos pondrá a los mandos de varios aeroplanos, que participarán en todo tipo de misiones e incluso algún minijuego.



La capacidad inmersiva de este simulador de vuelo de PS VR será bestial, más aún si también utilizamos los mandos de PS Move.



FINAL FANTASY VIII
20 AÑOS DE MAGIA

Hace ahora dos décadas se ponía a la venta en Japón una de las entregas más importantes de la saga *Final Fantasy*; un título cuya madurez, profundidad y capacidad de innovación dejarían una huella imborrable en toda una generación de jugadores.



Laguna Loire es un héroe del pasado, que manejamos en los sueños de Squall.





Triada Triple es un juego de cartas tan divertido que casi eclipsa a la historia central.

Se cumplen veinte años del lanzamiento de *Final Fantasy VIII*, el magistral juego de Yoshinori Kitase y uno de los títulos más importantes de Square. Aunque se haya visto eclipsado por *Final Fantasy VII* y otras entregas posteriores, las aventuras de Squall y sus amigos fueron un punto de inflexión en la saga. *Final Fantasy VIII* fue una apuesta arriesgada e innovadora, a la que debemos agradecer muchos de los aciertos que veríamos en los siguientes capítulos de esta serie de RPG. Acompañadnos en este viaje por los recuerdos, para conocer cómo nació *Final Fantasy VIII* y por qué es tan especial.

Desde el primer momento en que arrancó el desarrollo de *Final Fantasy VIII*, allá por 1997, el director Yoshinori Kitase tuvo clara la identidad que le iba a dar al juego. Podría haber hecho un título en la línea del aclamado *Final Fantasy VII*; de hecho, se planteó realizar una continuación, adelantándose a la "moda" de las secuelas de la saga que se iniciaría en PS2. Pero Kitase prefería que la octava entrega tuviera entidad propia y se diferenciase por completo. Para lograrlo, la palabra clave iba a ser "realismo". Como es norma en la saga, el juego iba a transcurrir en un mundo de fantasía, pero sus escenarios fueron diseñados con un claro estilo europeo. El director artístico Yusuke Naora se inspiró en localizaciones de Grecia, Francia o Egipto. A los escenarios y sus elementos se les dio un diseño vanguardista, deudor del Art Decó de principios del siglo XX. El resultado fueron unas localizaciones con una marcada personalidad, a medio camino entre el barroquismo y el futurismo idealizado. Esos "aires europeos" tam-

CREADORES DE UNA OBRA MAESTRA

LA CREACIÓN DE FINAL FANTASY VIII fue una "tormenta perfecta" de grandes talentos. El grueso del equipo que realizó *Final Fantasy VII* repitió en la octava entrega, superando un listón creativo muy alto.



YOSHINORI KITASE

Kitase entró en contacto con la saga al diseñar *Final Fantasy Adventure* (1991), un spin-off de la saga para Game Boy. Después pasaría a dirigir entregas como *Final Fantasy V, VI, VII, VIII* y *X*. También ha estado al frente de títulos tan importantes como *Chrono Trigger* (1995).

■ **Ente Artema** no podía faltar a su cita. Podemos extraer de él a Edén, el Guardián más poderoso.

■ **La escena del baile** fue creada con la captura de movimientos de dos bailarines profesionales.

bién se dejaron ver en el diseño de los personajes, al igual que la directriz de realismo sugerida por Naora. Por primera vez en la saga los protagonistas tenían unas proporciones realistas y no "super deformed". También se abandonó el esquema de introducir en el grupo una criatura de fantasía: todos los protagonistas iban a tener aspecto humano. Unos protagonistas que, en todo momento, aparecerían de forma simultánea en pantalla; incluso a la hora de explorar los escenarios. Lograr que los tres héroes de nuestro grupo se vieran a la vez supuso un quebradero de cabeza para el programador Ken Narita... Aunque la verdadera dificultad le llegó cuando tuvo que implementar a esos mismos personajes en los momentos más espectaculares del juego. En capítulos como la Batalla de Galbadia, una secuencia de FMV se mostraba en pantalla, mientras nuestros héroes se movían por ella en tiempo real. Un hito tecnológico de PSone, pero también una escena que, junto con otras como el vals de Squall y Rinoa o el duelo con Seifer, iban a formar parte de la historia de los videojuegos.

Con el fin de potenciar las dinámicas entre el jugador y los personajes, a los protagonistas de *Final Fantasy VIII* se les dio una apariencia más "normal" y cercana. Pese a ser guerreros con increíbles habilidades, son también jóvenes estudiantes, como muchos de los jugadores de la saga. El genial Tetsuya Nomura siguió la directriz de realismo en el diseño de los personajes; tanto en la creación de protagonistas como Squall o Rinoa, o a la hora de adaptar diseños previos. »



TETSUYA NOMURA

Su nombre es casí sinónimo de *Final Fantasy*. Ha diseñado los personajes y criaturas de la saga desde *Final Fantasy V* (1992). Nomura es también responsable de otra gran saga de Square Enix: *Kingdom Hearts*. En estos momentos trabaja en el remake de *Final Fantasy VII*.



HIROYUKI ITO

Productor, director y diseñador, Ito ha jugado un papel fundamental en la saga *Final Fantasy*, en la que ha trabajado desde el primer juego. Es el creador del Active Time Battle, el sistema de combate que ha definido la mayoría de entregas desde *Final Fantasy IV* (1991).



NOBUO UEMATSU

Uno de los compositores más importantes en la historia de los videojuegos. Uematsu ha sido baluarte de la saga, firmando la partitura de casi todas sus entregas desde *Final Fantasy* (1987). Piezas omo el Liberi Fatali de *Final Fantasy VIII* dan fe de que es un genio de la música.

PROTAGONISTAS DE ESTA AVENTURA

EL ARGUMENTO DEL JUEGO gira entorno a un grupo de jóvenes guerreros de SeeD, una serie de academias militares. Con Squall y Rinoa como ejes centrales de la trama, la historia incluye una malvada hechicera, la guerra entre los continentes de Galbadia y Balamb, reencarnaciones, posesiones y hasta viajes en el tiempo. ¡Típico de la saga! Por suerte, nada de ello impide que *Final Fantasy VIII* tenga un retablo de personajes memorables.



SQUALL LEONHART

Miembro de élite de SeeD, Squall está llamado a ser un líder, así como Comandante del ejército de Balamb. Aunque se considera un lobo solitario, a lo largo del juego Squall aprende el valor de la amistad y consigue abrirse a los demás. Su arma es un Sable-Pistola, del cual consigue nuevos modelos durante su aventura.



RINOA HEARTILLY

La líder de los Buhos del Bosque lucha por la independencia de Timber, que se haya bajo el férreo control de Galbadia. Su optimismo y carácter alegre es el contrapunto perfecto para la seriedad de Squall, y no tarda en surgir el amor entre ambos. Por desgracia, Rinoa jugará un papel crucial en los planes de Edea...



SEIFER ALMASY

El otro miembro destacado del Jardín de Balamb es Seifer. Comparte con Squall el uso del Sable-Espada como arma. Lo que comienza siendo una rivalidad entre compañeros se convierte en enemistad pura y dura. Seifer abraza la oscuridad al pasarse al bando de Edea, pero incluso alguien como él puede redimirse.



EDEA KRAMER

Esta bruja parece consumida por la venganza, y cuenta con increíbles poderes. No duda en acabar con el presidente de Galbadia para hacerse con el poder. Su encuentro con Rinoa desencadena una tragedia; pero ¿es Edea realmente "la mala" de esta historia, o tan solo un peón en manos de alguien peor?





El argumento tiene momentos más oscuros de lo habitual, como la tortura de Squall por Seifer.







Al luchar contra Adel no debemos dañar a Rinoa, atrapada en su interior.

UNA POLÉMICA VERGONZOSA

MURCIA, 1 DE ABRIL DEL 2000. José Rabadán, de 16 años de edad, acaba con la vida de sus padres y su hermana pequeña por medio de una katana. En un registro de su habitación, la policía encuentra una copia de *Final Fantasy VIII*. El sensacionalismo quiso ver un parecido entre Rabadán y Squall, dando lugar a una campaña amarillista contra lo que denominaron "un videojuego gore". En realidad Rabadán ni siquiera había terminado el juego. Por suerte, la sociedad fue lo bastante madura como para no ser víctima del pánico y la desinformación de algunos medios.

Miles de jugadores se sintieron identificados con Squall Leonhart, un joven que usa su aparente frialdad para esconder sus inseguridades y temores.

Así, personajes como Raijin, Fujin o Edea habían sido creados con anterioridad por Nomura, pero fueron trasladados a este juego por su indudable potencial. En el caso concreto de Edea, en su diseño se puede apreciar la influencia de otro gran artista: Yoshitaka Amano, también ilustrador de renombre a lo largo de toda la saga *Final Fantasy*. Siguiendo el objetivo marcado de introducir realismo, *Final Fantasy VIII* contó con captura de movimientos. Esto permitió que las animaciones de los personajes fuesen creíbles y naturales en las secuencias FMV. Pero donde se dejó notar más ese realismo fue en algo invisible: el alma de los personajes. Squall Leonhart es serio y callado como lo fue Cloud; a veces incluso "borde". Pero al contrario de lo que ocurría con el protagonista de *Final Fantasy VII*, con Squall podemos saber lo que piensa. Es ahí cuando el personaje se "quita la careta" para mostrarse tal cual es: un chaval lleno de inseguridades, que usa su frialdad como coraza para que no le hagan daño. La evolución de Squall a











LAGUNA LOIRE

A través de sus sueños, Squall entra en contacto con este guerrero del pasado, al que manejamos en ciertos momentos del juego. Laguna perteneció al ejército de Galbadia, pero dejó atrás las armas para convertirse en periodista. Gracias a él la Bruja Adel quedó atrapada en una estación espacial en órbita.

QUISTIS TREPE

Quistis es instructora en el Jardín de Balamb. Squall es su debilidad y le ayuda a menudo. La joven profesora se identifica con él, ya que ella también fue un "bicho raro" que ascendió muy pronto en la academia. Es una experta en Magia Azul, que roba las habilidades enemigas. Su ayuda es crucial en la batalla final.

SELPHIE TILMITT

Tras el abandono de Seifer, esta estudiante de intercambio ocupa su lugar. El grupo de Squall no pudo tener mejor aliada: Selphie es extrovertida, graciosa y un bastante "cotilla". Su nobleza y entrega son tan grandes que, cuando su hogar en Trabia sufre un brutal ataque, Selphie sigue dando ánimos a sus amigos.

ZELL DINCHT

El experto en artes marciales del grupo. Zell es carismático, alocado y vuelve locas a las chicas; pero su mayor pasión es convertirse en el mejor luchador... ¡y los bocatas! Este joven guerrero nunca pierde el buen humor, ni siquiera en sus "choques" con Seifer. Su familia falleció en la Guerra de la Bruja.

CID KRAMER

El director y fundador de SeeD es una persona afable y bondadosa. Es también el marido de Edea, a la que perdió cuando ésta fue poseída por Artemisa, la bruja llegada del futuro (y auténtica antagonista en el juego). Sabiendo que algo así iba a ocurrir, Cid creó SeeD como ejército contra Artemisa.



Sirena y el resto de Guardianes de la Fuerza son las espectaculares invocaciones, y hay 22 distintas.



La Batalla de Galbadia es un momento increíble: nos movemos a través de una secuencia FMV.





Artemisa, la bruja del futuro, es la verdadera antagonista en el juego.



lo largo del juego está perfectamente planteada: pasa de ser un líder reticente a convertirse en un héroe de pleno derecho. Pero sobre todo, su recorrido vital le sirve para descubrir que no está solo, y que sus amigos son su mayor fortaleza. Es un mensaje profundo y honesto, con el que conectaron jugadores de todo el mundo: todos ellos se sentían como Squall, descubriendo que merece la pena salir de nuestros caparazones y abrirnos a los demás.

En febrero de 1999 *Final Fantasy VIII* es publicado en Japón, donde vende 2,5 millones de copias en menos de cuatro días. El éxito se reproduciría siete meses más tarde con su lanzamiento en Estados Unidos, y un mes después al llegar a Europa. Con casi nueve millones de copias vendidas en PSone (y eso sin contar los diversos ports y versiones para otras plataformas), las aventuras de Squall y sus amigos no tienen nada que envidiar a otras entregas, siendo uno de los juegos más vendidos de toda la saga. Tal vez no es tan apreciado como debiera, si bien es cierto que no es un juego perfecto. El sistema de "almacenaje" de hechizos no convenció a todo el mundo, y muchos echaron de menos los Puntos PM de toda la vida. También cabe reconocer que el guión tiene varias inconsistencias y que no siempre mantiene un buen ritmo, aunque por suerte lo recupera en el tramo final. Pero el verdadero valor de *Final Fantasy VIII* está en su legado. Con él se introdujo una estética más ambiciosa y realista, que iba a definir los siguientes juegos de la saga, y que ha tenido su punto álgido con *Final Fantasy XV*. Asimismo, la historia de Squall y Rinoa supone una ruptura con los convencionalismos del género. Los auténticos héroes del juego tienen dudas, cometen errores y aprenden a ser mejores. Son como nosotros, los jugadores; y eso da lugar a vínculos emocionales al alcance de muy pocos juegos. Eso es, sin duda, auténtica magia.

La historia de Dead or Alive

Desde los 90 hasta la actualidad, la saga *Dead or Alive* ha sido un pilar fundamental del género de la lucha. Celebramos el lanzamiento de su sexta entrega analizando su evolución.

Uno de los periodos más intensos en la historia de los videojuegos se produjo en los años 90. A mediados de dicha década los gráficos poligonales empezaron su auge doméstico: al éxito de consolas como PlayStation, con sus juegos tridimensionales, se sumaba la consolidación de sagas como *Virtua Fighter* o *Tekken*; los máximos exponentes por entonces de la lucha 3D. Era una época de oportunidades, y así lo comprendieron en Tecmo. La compañía estaba cercana a la bancarrota, por lo que necesitaba un "pelotazo" que les salvara cuanto antes. Los máximos responsables de la compañía pusieron sus esperanzas en Tomonobu Itagaki, un programador de carácter difícil pero con ideas rompedoras. Fiel a su estilo bravucón, Itagaki garantizó al presidente de Tecmo que iba a crear un éxito absoluto, y que tendría una legión de fans. Para acometer el proyecto se formó Team Ninja, una división propia dentro de Tecmo. Tras descartar nombres como *Poligon Fighter*, se optó por llamar al juego *Dead or Alive*: "Vivo o Muerto", como la arriesgada apuesta que iba a hacer Tecmo con su creación. Usando como base la placa Model 2 sobre la que se movía *Virtua Fighter 2*, Team Ninja diseñó un título más rápido, con un acabado visual mucho más trabajado, y un sistema de lucha inédito, en el que llaves y presas tenían una importancia capital. La recreativa de *Dead or Alive* apareció en 1996 y fue un éxito rotundo... en Japón, pues en Occidente reinaba *Tekken*; una saga que desde entonces se ganaría la enemistad de Itagaki. Pero había cumplido su palabra: los ingresos generados por la recreativa fueron más que suficientes para impedir el hundimiento de la compañía. En 1997 se lanza la versión para Saturn y un año después, la de PSone. Sus ventas no son apabullantes, pero permiten que la serie alce el vuelo en las consolas.



Está conectada con la saga *Ninja Gaiden*

Ryu Hayabusha había formado parte de *Dead or Alive* desde el principio, pero tendría más peso a partir de 2004. Es entonces cuando Team Ninja resucita la saga *Ninja Gaiden*, integrándola en el mismo universo que *DoA*. Desde entonces ambas series han compartido personajes y sucesos.

Quién es quién en *Dead or Alive*

Las maquinaciones dentro de la empresa DOATEC han servido como telón de fondo a la saga; pero el eje argumental siempre ha sido el gran torneo Dead or Alive. En él participan luchadores de todo el mundo, cada uno con sus propias motivaciones. Estos son los rostros más icónicos de la saga creada por Team Ninja.



Kasumi
Es el personaje principal de la saga. Abandonó el clan ninja Mugen Tenshin para vengar a su hermano, Hayate. DOASEC ha creado varios clones de ella, los cuales han participado en el torneo DOA.



Helena
Helena ha ganado protagonismo, llegando incluso a ser personaje central en *Dead or Alive 4*. Como líder de DOATEC, Helena quiere dejar atrás las actividades criminales de la organización.



Ryu Hayabusha
Miembro del clan Hayabusha, ninja maestro, amigo de Hayate y por ello fiel aliado de Kasumi. Ryu es también un héroe y ha frustrado más de una vez los peligrosos planes de DOATEC.





La profundidad jugable de la recreativa original y el toque sensual de la serie *Xtreme*: dos pasos necesarios para que la saga madurase con su sexta entrega.

A pesar de su enorme éxito como recreativa y la gran acogida de la versión para Dreamcast (prácticamente idéntica al arcade), *Dead or Alive 2* supuso un momento duro para Itagaki. El equipo tuvo dos meses para preparar la versión de PlayStation 2, coincidiendo con el lanzamiento de la consola. Un plazo imposible, al final del cual un directivo decidió lanzar el juego tal y como estaba, a pesar de ser una beta incompleta. Por suerte, la "base" del juego era tan buena que triunfó pese a sus fallos. El impresionante salto gráfico se acompañó de una jugabilidad mucho más profunda: hasta el peso de los luchadores influía en el nuevo sistema de presas, y los escenarios contaban con varios niveles interactivos. Itagaki pudo resarcirse, lanzando posteriores versiones de *DOA 2* que le convertirían, para muchos, en el juego de lucha definitivo. De entre ellas destacan *DOA 2: Hardcore* (PS2, 2000), prácticamente un juego nuevo; y un remake para Xbox en 2004 (*Dead or Alive: Ultimate*), acompañado de un port del primer juego. Precisamente, sería la consola de Microsoft la que iba a decidir el rumbo de la serie.

Cuando Microsoft le propuso a Tecmo tener la exclusiva de *Dead or Alive* para apoyar el lanzamiento de Xbox, Tomonobu aceptó la oportunidad: podría desarrollar la saga en la consola mas potente del mercado. Y fue fiel a su idea: *Dead or Alive 3* (2001) fue la entrega más espectacular de la saga hasta entonces. Su jugabilidad, más accesible en la versión inicial, sería retocada y ampliada para su lanzamiento en Japón y Europa. *DOA 3* fue uno de los mayores éxitos de la primera consola de Microsoft, con más de dos millones de copias vendidas. La potencia de Xbox también estimuló la parte menos decorosa de Itagaki. En concreto, su fijación por las protagonistas sexys y exuberantes; no olvidemos que la saga *DoA* es célebre por los "botes" de los pechos de las chicas. Siguiendo esa línea "erótico-festiva", en 2003 Itagaki lanza *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*. Comienza así una nueva saga de volleyball y minijuegos, que pone el foco en las mujeres de la saga y unas vestimentas cada vez más minúsculas. La serie *Xtreme* no ha cuajado nunca en Occidente, si bien en Japón ha seguido adelante con múltiples entregas y "ports" para varias consolas.

La cuarta entrega de *Dead or Alive* fue un punto de inflexión para la saga. El último título exclusivo de Microsoft, *Dead or Alive 4* (Xbox 360, 2005) equilibró el daño de los contraataques y aumentó las técnicas de todos los luchadores. Itagaki (que aseguró que no durmió para crear el juego) firmaría la entrega más redonda y grandiosa de toda la saga, superando el millón de copias vendidas. Con *Dead or Alive 4* Tomonobu decía adiós a la serie, abandonando Tecmo en 2008 tras completar *Ninja Gaiden II*. El Team Ninja siguió adelante sin Itagaki. La saga "madre" se retomaría siete años más tarde con *Dead or Alive 5*. Deudor de la jugabilidad de la entrega previa, *DoA 5* ofrecía 27 luchadores y un nuevo motor gráfico, que incluía un imponente "sistema de sudor", por el cual el esfuerzo empapaba la ropa de los luchadores. Siguiendo la tradición de Itagaki, el juego tendría múltiples versiones que añadirían más contenido, además de refinar la jugabilidad. Ahora nos llega *Dead or Alive 6*, el juego que puede representar mejor todo lo aprendido por Team Ninja. Es un título centrado en la jugabilidad y con potencial para los eSports, que deja atrás la excesiva sexualización de anteriores entregas. *DoA 6* también estrena motor gráfico, disparando el listón técnico de la saga. Un listón que sin duda volverán a superar en el futuro de esta saga fundamental.

Dead or Alive, La Película

Con los rostros de Devon Aoki, Jaime Pressly, Holly Valance y Natassia Malthe, en 2007 llegaba la "peli". Pese a fracasar en la taquilla, DOA es divertida y tiene buenas peleas. No en vano su director es Cory Yuen, coordinador de artes marciales en infinidad de títulos; entre ellos Transporter o El Beso del Dragón.

Tomonobu Itagaki, genio y figura

Las eternas gafas de sol son una de las señas de identidad de Itagaki, creador de la saga *Dead or Alive* y de *Ninja Gaiden* en su versión moderna. Honesto y meticuloso, este diseñador no duda en sacar varias versiones de un mismo juego hasta "pulirlo" del todo. *Tekken* es su saga más odiada.

Jann Lee
Este experto en Jeet Kun Do es otro habitual de la saga. Su afán de superación le lleva a enfrentarse a los mejores luchadores del mundo. Entró a competir en el DOA en busca de un desafío.



Zack
Cuando no está animando la noche como DJ, Zack compite en el DOA. El personaje más divertido de la saga es también un luchador temible, que aprendió Muay Thai por simple imitación.



Leifang
Leifang fue salvada de unos matones por Jann Lee. Desde aquel momento, esta joven rica entrena sin descanso su Taichí, para vencer a Lee y demostrarle que no es una frágil damisela.



Bayman
Ex oficial y asesino a sueldo, Bayman fue traicionado por Donovan, el cerebro detrás de M.I.S.T., la organización secreta que esta detrás de todas las conspiraciones de DOATEC.



Tina
Su padre, el legendario Bass, la entrenó para que fuese una estrella del ring. Pero eso a Tina le supo a poco. También ha triunfado como modelo, cantante y actriz. Lo próximo: ¡gobernadora!

Cronología de la saga

A lo largo de tres décadas distintas, la serie *Dead or Alive* ha tenido una amplia presencia en consolas, incluyendo múltiples versiones de varios de sus títulos.



03-1998 • PSONE

Dead or Alive

Con un sistema de presas inédito y un apartado visual brillante, el primer juego de la saga revolucionó el género de la lucha. Su éxito salvo a Tecmo.



03-2000 • PS2

Dead or Alive 2

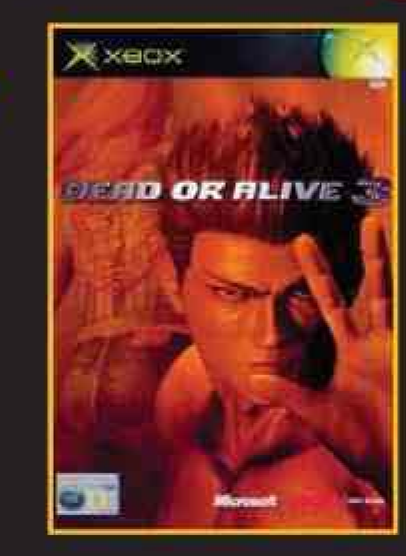
A pesar de que la versión inicial para PS2 estaba "buggeada", *Dead or Alive 2* arrasó en ventas, gracias a ser juego de lanzamiento para dicha consola.



10-2000 • PS2

DOA 2: Hardcore

Insatisfecho con la versión original, Itagaki creó *Hardcore* para corregir todos los fallos, pulir el sistema de lucha y añadirle mucho mas contenido.



11-2001 • XBOX

Dead or Alive 3

Para apoyar su primera consola, Microsoft se hizo con los derechos de la saga. Espectacular y profundo, *DoA 3* fue uno de los juegos más vendidos de Xbox.

11-2006 • XBOX 360

Dead or Alive Xtreme 2

Usando el motor gráfico de *Dead or Alive 4*, *Xtreme 2* añade nuevas actividades y modos de juego. Su mayor atractivo sigue siendo el visual.



12-2005 • XBOX 360

Dead or Alive 4

22 luchadores, escenarios con varios niveles y el sistema de combate profundo hacen de *DoA 4* una entrega magistral, aunque las ventas no fueron espectaculares.



10-2004 • XBOX

Dead or Alive Ultimate

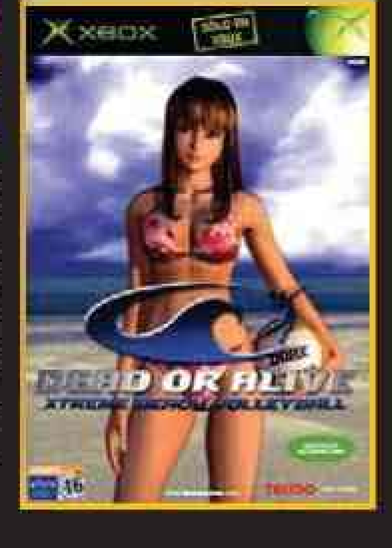
Un estupendo recopilatorio, con un remake de *Dead or Alive 2* y una versión en alta definición del *Dead or Alive* para Saturn.



01-2003 • XBOX

DOA Xtreme Beach Volleyball

Primera entrega de este llamativo "spin-off", en el que las chicas de la saga juegan al volleyball y disfrutan de diversas actividades en una isla tropical.



01-2009 • IOS

Girls of DOA BlackJack

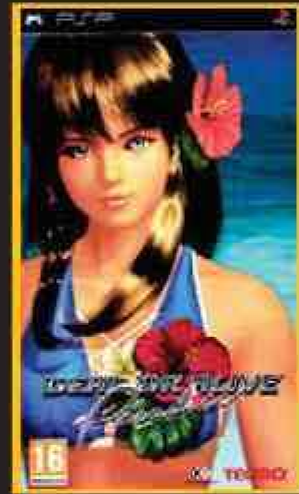
Juego para móviles y dispositivos Apple, en el que Kasumi reparte cartas en partidas de blackJack. Paso desapercibido y no tuvo continuidad.



08-2009 • PC

Dead or Alive Online

Un título online destinado a Windows. Basado en *Dead or Alive 4*, el juego no fue lanzado de forma oficial ni salió de la etapa de beta.



04-2010 • PSP

Dead or Alive Paradise

A pesar del cambio de nombre, *Paradise* es en realidad una versión portátil de *Dead or Alive Xtreme 2*, con nuevas actividades.



05-2011 • 3DS

Dead or Alive Dimensions

El primer *Dead or Alive* portátil (si exceptuamos la saga *Xtreme*) fue también el primero sin Itagaki. De lo mejorcito de 3DS.

09-2013 • PS3, XBOX 360

Dead or Alive 5 Ultimate

Versión "redux" de *DoA 5*, con cinco nuevos luchadores, un Modo Historia mucho más trabajado y todas las innovaciones de la versión para Vita. *Ultimate* vino acompañado de una versión "free to play" (*Core Fighters*) y una nueva recreativa.



03-2013 • PS VITA

Dead or Alive 5 Plus

La versión de *DoA 5* para Vita superó al juego original. A pesar de no contar con las misiones del Modo Historia, *Plus* acertó al incorporar más modos de entrenamiento, control táctil y la posibilidad de "cross play" con la versión de PS3, incluyendo el DLC.



09-2012 • PS3, XBOX 360

Dead or Alive 5

La saga "madre" se volvió multiplataforma con esta entrega. 25 personajes (incluyendo tres de *Virtua Fighter*), jugabilidad depurada y un nuevo motor gráfico dieron lugar a una gran acogida, así como a varias versiones posteriores.



02-2015 • PS4, PS3

Dead or Alive 5 Last Round

La tercera versión de *DoA 5* añadió dos nuevos luchadores, otros dos escenarios inéditos y un apartado visual a la altura de PS4.



03-2016 • PS4

Dead or Alive Xtreme 3 Fortuna

Las diferencias culturales (pero sobre todo las bajas ventas en Occidente) hicieron que esta tercera exclusiva del mercado asiático.



03-2016 • PS VITA

Dead or Alive Xtreme 3 Venus

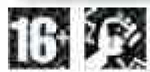
La versión para PS Vita incluye "novedades" como un control táctil, para simular el viento sobre la ropa de las chicas. ¡Estos nipones...!



03-2019 • PS4, ONE

Dead or Alive 6

Con una menor sexualización de las chicas, el nuevo capítulo pone el énfasis en la jugabilidad. *DoA 6* es accesible, profundo y la entrega más brutal de toda la saga.

Género:
LUCHA
Desarrollador:
TEAM NINJA
Editor:
TECMO
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en
PlayStation Store:
NO


JUGADORES **1-2**

INSTALACIÓN **NO**

TEXTOS **INGLÉS** VOCES **INGLÉS**













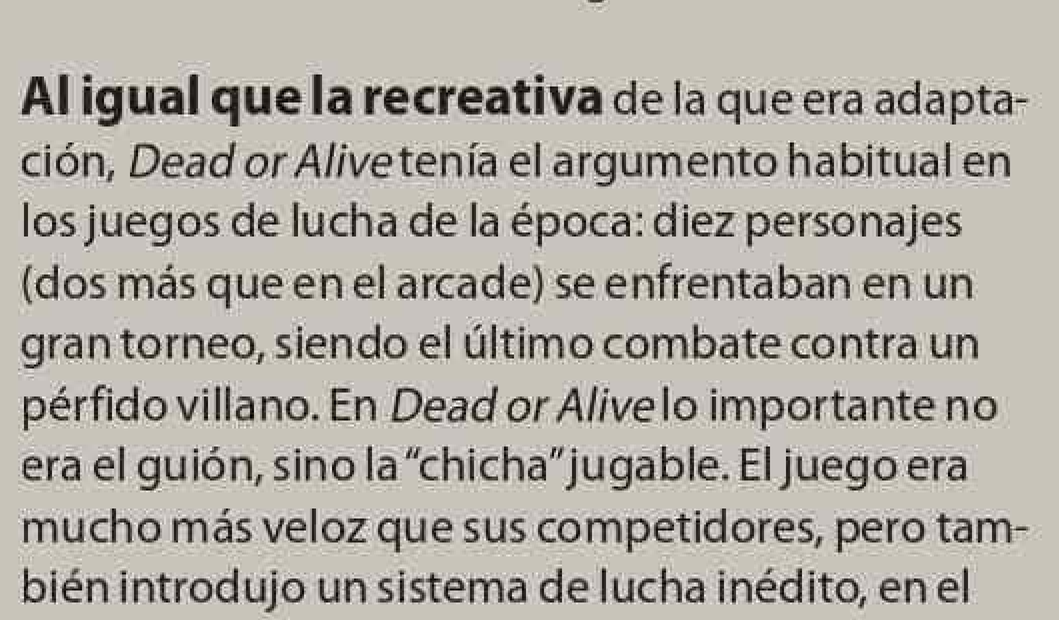
LA **LUCHA** COMO NUNCA ANTES SE HABÍA JUGADO

Dead or Alive

En medio de una competencia encarnizada, Tecmo fue capaz no sólo de abrirse paso, sino también de crear una saga revolucionaria en su género.

A mediados de los años 90 vivimos una época excitante e histórica para los videojuegos. El "salto" a las 3D había traído una revolución al género de lucha, y la competencia era feroz. Tecmo quiso capitalizar esta tendencia pero... ¿cómo sobresalir entre títulos como *Virtua Fighter* o *Tekken*? Tomonobu Itakagi tenía la respuesta: un juego con la espectacularidad de los gráficos poligonales, pero también con la velocidad propia de las recreativas. Nacía así la saga *Dead or Alive*.

Al igual que la recreativa de la que era adaptación, *Dead or Alive* tenía el argumento habitual en los juegos de lucha de la época: diez personajes (dos más que en el arcade) se enfrentaban en un gran torneo, siendo el último combate contra un pérfido villano. En *Dead or Alive* lo importante no era el guión, sino la "chicha" jugable. El juego era mucho más veloz que sus competidores, pero también introdujo un sistema de lucha inédito, en el que el movimiento clave era una presa al rival. Los agarres podían ser tanto defensivos como ofensivos, dando lugar a unos combates con contraataques nunca vistos y llaves dignas de un campeón de judo. En aquella época, el resto de juegos del género eran predecibles, con luchadores lentos que "telegrafiaban" sus movimientos con mucha antelación. En cambio, en *Dead or Alive* todo era imprevisible, añadiendo un factor de emoción a cada pelea. El estilo de lucha del juego se unía a un control suave y accesible, que incitaba a "darlo todo" en cada partida. Cualquiera podía coger el mando de PSone y disfrutar de *Dead or Alive*; pero los jugadores más "hardcore" descubrían un sistema de juego profundo y exigente. Añadid al conjunto un plantel diverso de luchadores, varias mejoras respecto a la recreativa original, un apartado visual potente y entenderéis la sensación que muchos tuvimos al jugarlo: sentimos la certeza de estar ante una saga que iba a hacer historia.



» BIENVENIDOS AL **TORNEO DEAD OR ALIVE**



① **PERSONAJES.** La versión para PSone traía a Bass disponible desde el principio. También añadía a Ayane como personaje desbloqueable.



② **PRESAS.** El sistema de agarres y llaves de *Dead or Alive* fue algo único y revolucionario. Hacía que cada combate fuese emocionante e impredecible.



③ **VESTIMENTAS.** Cada uno de los luchadores tenía varios uniformes desbloqueables, muchos de ellos añadidos en la versión de PSone.

“Street Fighter II es más que un juego para mí”

Juan Arenas lleva años coleccionando videojuegos y máquinas de todo tipo, aunque *Street Fighter II* ocupa un lugar predilecto en su colección.

Una gran vitrina de cristal es el lugar especial en el que Juan Arenas rinde su particular homenaje a *Street Fighter II*, el capítulo más memorable de la saga de lucha por excelencia.

¿Qué tiene *Street Fighter II* para ser tan especial?
Para empezar, diría que es el mejor juego de lucha de la historia, eso sin duda. Para mí es algo más, una especie de elemento emocional muy ligado a muchos recuerdos y vivencias de cuando era apenas un chaval.

¿Y por qué decidiste coleccionar todas y cada una de las versiones del juego?
Lo ideé como una forma original de rendirle tributo al título. Ya tenía las primeras versiones que fueron apareciendo para sistemas domésticos, y me lancé a conseguir las menos conocidas, como las de FM Towns o X68000, máquinas japonesas que no llegaron a aparecer en Europa. Con el tiempo he ido añadiendo también las versiones apócrifas del juego que han ido apareciendo para máquinas anteriores a su lanzamiento y que me parecen maravillosas, como las de Spectrum, Commodore 64 o la versión para Virtual Boy, que ha sido mi última adquisición.

¿Dentro de la colección incluyes otros capítulos de la franquicia *Street Fighter*?
Aunque soy un gran aficionado al género de lucha y tengo casi todos los títulos de la saga *Street Fighter*, mi colección principal se centra sólo en su segunda parte. Es el capítulo de la franquicia que es verdaderamente especial para mí. Sin embargo, no colecciono mucho merchandising del título, no es algo en lo que me haya metido a fondo de momento.

¿Qué ediciones del juego son tus favoritas?
Siento debilidad por las ediciones que vienen en cajas de tamaños muy grandes, como la de Amiga CD32, que impresiona nada más verla. También me encanta la placa arcade Jamma original de Capcom, ya que ahí, en los recreativos, fue donde empezó todo.

¿Qué futuro le espera a tu colección?
Street Fighter II es tan popular que de manera habitual se abren proyectos para versionar el juego en sistemas antiguos o para incluirlo en recopilatorios actuales. Yo, por mi parte, estoy siempre pendiente para estar al tanto de todo y poder adquirir cualquier nuevo título que rinda homenaje a mi juego favorito.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **Juan Arenas**
Profesión: **Actor de doblaje y presentador**
Perfil de coleccionista: **Completista metódico centrado en un único título.**



UN JUEGO MÍTICO
Los inolvidables personajes de *Street Fighter II* presiden la vitrina en la que Juan guarda sus preciadas versiones del juego.



RECOPILATORIOS
Existen muchos títulos recopilatorios que han incluido el segundo capítulo de la franquicia y que Juan ha tenido que ir incorporando a su colección. Las versiones para sistemas Play-Station (PSone, PlayStation 2 , PSP y PlayStation 4) están en su colección desde el mismo día de su lanzamiento.


SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€
¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING
NACON GH-MP100ST
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Una publicación de
GRUPOV
www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

» COMPARATIVA

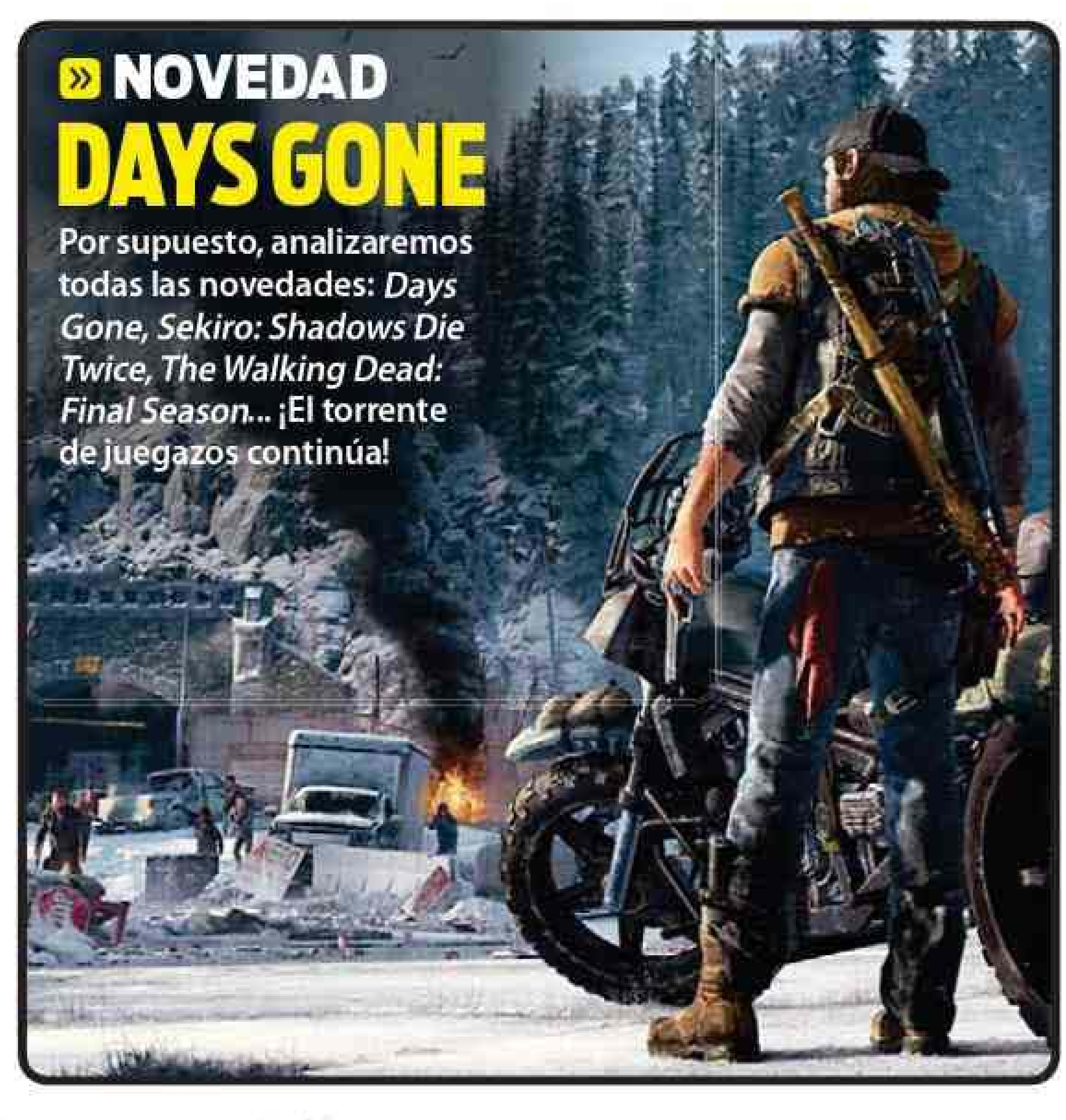
LOS MEJORES JUEGOS CON ESTILO SOULS

Sekiro: Shadows Die Twice, la saga *Dark Souls*, *Bloodborne*, *Nioh*... El mes que viene pondremos frente a frente a todos los estandartes de un estilo de juego que ha terminado triunfando contra todo pronóstico. Morir es vivir.

» NOVEDAD

DAYS GONE

Por supuesto, analizaremos todas las novedades: *Days Gone, Sekiro: Shadows Die Twice, The Walking Dead: Final Season*... ¡El torrente de juegazos continúa!



» INFORME ESPECIAL

TODO SOBRE PLAYSTATION NOW

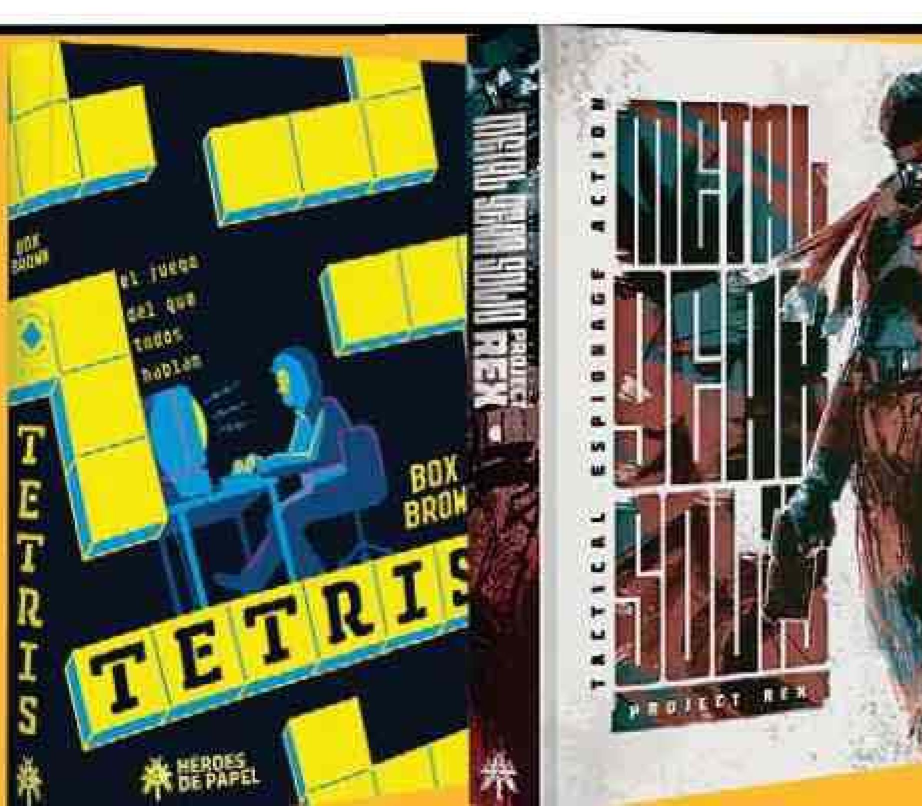
Ya estamos probando a fondo PlayStation Now y el mes que viene os contaremos todo lo que ofrece y qué tal funciona en nuestro país este servicio de juegos por streaming.



» REPORTAJE

CÓMICS BASADOS EN VIDEOJUEGOS

Lo normal es que los cómics de éxito inspiren videojuegos, pero cada vez encontramos más casos a la inversa. El mes que viene echaremos un vistazo a los cómics basados o inspirados en videojuegos. ¡Hay más de un ejemplo que te sorprenderá!





10 alternativas a Fortnite
ABRIL 2019 • Nº 124
SOLO 1'80€
Gadget & PC
Avalancha smartphone
¡Plegable!
Samsung Galaxy S10 Todo lo que necesitas saber
LG G8 ThinQ Te lee las venas
Xiaomi Mi MIX 3 5G Módulo-cámara deslizante
Nokia 9 PureView ¡Cinco cámaras traseras!
Sony Xperia 1 Pantalla 21:9... ¡De cine!
Purificador conectado al móvil
Escáner de gluten y cacahuetes
Permite beber vino
Controla el polen
Especial alergias
Dispositivos y apps para combatirlas
Purificadores y sensores de calidad del aire
EL MCLAREN DE CARLOS SAINZ
Sus detalles gadget
DRS, halo, guantes biométricos...
Y TAMBIÉN
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
La comparativa definitiva
Amazon vs. Apple vs. Google
Guerra de altavoces inteligentes
Un tipo duro con action cam
CROSSCALL TREKKER-X4
Top móviles que llegan
¡Plegables!
SAMSUNG GALAXY S10
SALTO CUALITATIVO
SAMSUNG GALAXY FOLD
HUAWEI MATE X
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es


PS4 Pro
EXCLUSIVO PARA PlayStation 4
4K HDR
DAYS GONE
26 DE ABRIL
EL MUNDO CONTRA TÍ
RESÉRVALO YA
18
www.pegi.info
PS4 PRO MEJORADA

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a Paso • Escenario B • Secretos • Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara
L3 (presionado): Correr
R3: Resetear la cámara
Stick Izquierdo (Atrás) + Círculo: Giro de 180 grados
L2: Apuntar
R2: Atacar
Cruceta: Cambiar de arma
R1: Cambiar el tipo de munición
L1: Desenfundar arma secundaria
L1 + Cruceta: Cambiar de arma secundaria
■ : Recargar
▲: Inventario
✖: Interactuar
TouchPad: Mapa

CONSEJOS BÁSICOS

¿LEON O CLAIRE?

A la hora de escoger entre ambos personajes debes tener en cuenta sus diferencias:

- Las soluciones de los puzles de cerraduras (como las cajas fuertes o los candados de las taquillas) son las mismas. También comparten rompecabezas importantes, como los Medallones de las Estatuas. En cambio, cada personaje tiene ciertos puzles exclusivos, como los Circuitos para conseguir la Tarjeta Llave del Parking.
- Leon tiene como armas exclusivas la pistola Matilda, la escopeta W-780, la Lightning Hawk, el Lanzallamas ❶, el Lanzacohetes antitanque y, en el Escenario B, la M19.
- Claire cuenta en su arsenal con la SLS60, la JMB Hp3, el Lanzagranadas, la MAQ 11, el Lanzadescargas, la Minigun y el Quickdraw Army (en Nueva Partida 2).
- Las piezas de armas varían en función de cada personaje (y por tanto, de su arsenal).
- Tanto Leon como Claire tienen secciones exclusivas en la Comisaría, el camino al Garaje y el tramo final del juego.
- Hay escenas únicas de cada personaje, y el final varía ligeramente en función de si hemos completado el juego con Claire o con Leon (tanto en el Escenario A como en el B).
- Hay partes exclusivas para Claire y Leon, que jugamos con un personaje diferente. En el caso de Claire existe una sección con Sherry, mientras que con Leon hay una parte distinta protagonizada por Ada.
- Existen estatuillas de Mr. Raccoon que son comunes para ambos personajes, pero también hay algunas que sólo aparecen con Claire o con Leon.

SUPERVIVENCIA

MODOS DE DIFICULTAD: *Resident Evil 2* es un survival horror. Esto significa que no podemos disparar a todo lo que se mueva; la munición escasea y cada bala cuenta. Si queréis una experiencia de juego más sencilla, probad el Modo Asistido. El Modo Estándar es el más equilibrado. El Modo Hardcore recuerda al juego original en términos de dificultad, y está indicado para jugadores avanzados.

ARMAS PRINCIPALES: Puedes cambiar de arma pulsando la cruceta, o equiparlas en el menú







de Inventario. Reserva las balas para aquellos enfrentamientos que sean inevitables, y guarda las armas más potentes para enemigos peligrosos de verdad, como los Lickers o Birkin.

ARMAS SECUNDARIAS: el cuchillo puede utilizarse como arma de ataque y también como secundaria para tu defensa, al igual que las Granadas de Mano. Las Granadas Cegadoras sólo sirven para aturdir a los enemigos. Asegúrate de tener siempre equipada un arma secundaria: si un monstruo te atrapa, pulsa cuanto antes L1 para activarla y liberarte.

ENEMIGOS

ZOMBIS

Son los enemigos más comunes. No los subestimes: pese a su lentitud, son capaces de hacer ataques imprevisibles.

Estrategia: puedes derribarlos momentáneamente disparándoles a la cabeza. También es posible desmembrarlos con un arma de fuego o con el Cuchillo. Y para "ir al grano", vuélales la cabeza con un disparo de Escopeta o de Magnum.

HIEDRAS

Mitad planta, mitad zombis. Te esperan en el Laboratorio ❷.

Estrategia: si no dispones de un Lanzallamas (con Leon), el Lanzadescargas de Claire o sus Granadas Ácidas, saca tu Pistola. Apunta a los bulbos amarillentos del cuerpo y destrúyelos para detener su avance.

PERROS ZOMBI

Rápidos y letales. Te las verás con ellos en el Parking ❸.

Estrategia: debes liquidarlos de inmediato. Usa el Subfusil de Claire o la Matilda de Leon con el accesorio de disparo rápido. Por suerte, tres o cuatro disparos bastan para matarlos.

LICKERS

Unas pesadillas andantes. Pueden trepar techo y paredes, atacar con sus garras y hasta usar su lengua como látigo. Presentes desde la Comisaría.

Estrategia: se guían por el sonido, por lo que si te mueves muy despacio, tal vez pases desapercibido. Si quieres eliminarlos, tus mejores bazas son la Escopeta, el Lanzagranadas o cualquier arma pesada.

G-ADULTO

Masas gelatinosas que habitan los canales de las Alcantarillas, con brutales ataques cuerpo a cuerpo. Pueden atraparte, y si te alejas lanzarán sus crías hacia ti. Su contacto es venenoso.

Estrategia: si dispones del Lanzallamas o el Lanzadescargas, podrás dar buena cuenta de los G-Adultos. En caso contrario, dispara al ojo gigante de su cuerpo. Afortunadamente, estas criaturas no pueden seguirte por tierra firme.

MR. X

Mr. X es un Tyrant, un arma biológica enviada por Umbrella, implacable e imparable:

- No puedes matar a Mr. X, pero tus disparos pueden frenarlo.
- Aunque es lento en movimientos, Mr. X puede realizar un ataque tan devastador como veloz si estás cerca de él.
- Suele comenzar sus ataques con el puño derecho. Si ves una "ventana de oportunidad", esquívale siempre por la izquierda.
- Las zonas con enemigos pueden retrasarle, pero poco más. »





» Los zombis o los Lickers no atacan a Mr. X, y él se limita a apartarlos de un empujón.

◆ Si le disparas con un arma pesada, o si tus impactos le dan en la cabeza, Mr. X se detendrá durante un instante. Aprovecha para escapar o rodearle.

◆ Nunca intentes rodear a Mr. X en una zona estrecha. Haz que te siga a un lugar abierto para así poder "torearlo".

◆ Sabrás que está cerca por el sonido de sus pasos, porque le escuchas abrir puertas y por su música característica ❹.

◆ Puedes despistarle entrando en una Sala Segura (las zonas donde guardas partida) y esperando a que se vaya.

◆ Procura no llamar la atención. Mr. X aparecerá de inmediato si haces ruido; por ejemplo si te oye disparar a un zombi.

HIERBAS

Curarte es esencial en *Resident Evil 2*. Para ello puedes usar un Spray, pero éstos son muy escasos. Es más fácil encontrar Hierbas por todo el juego, cuyos efectos varían en función de cómo las combines.

TIPOS DE HIERBAS

◆ **Verde:** Recupera una parte pequeña de salud ❺.

◆ **Azul:** Cura el veneno de los monstruos de las Alcantarillas.

◆ **Roja:** No tiene efecto por sí sola, pero combinada con las otras dos permite potenciar sus características.

COMBINACIONES Y EFECTOS

◆ **Verde + Verde:** devuelve algo más de salud que con una Hierba Verde normal.

◆ **Verde + Roja:** devuelve por completo la salud.

◆ **Verde + Azul:** cura algo de salud y anula el veneno.

◆ **Verde + Verde + Azul:** recupera salud y cura el veneno.

◆ **Verde + Roja + Azul:** cura toda la salud y el envenenamiento, además de aumentar la defensa unos minutos.

PÓLVORA

Puedes fabricar munición combinando distintos tipos de Pólvora ❻. Existen tres clases de Pólvora: Normal, Grande y de Calidad. Con ellas crearás balas para la mayoría de armas, pero no para todas: la excepción son el Lanzallamas, el Lanzagranadas, el Lanzadescargas, el Lanzacohetes y la Minigun. Tampoco puedes fabricar Granadas (de mano o cegadoras).

COMBINACIONES

◆ **Normal + Normal:** Produce Munición de Pistola.

◆ **Normal + Grande:** Más cantidad de Munición de Pistola.

◆ **De Calidad (Blanca) + De Calidad (Blanca):** Munición de Subfusil (sólo con Claire).

◆ **De Calidad (Blanca) + Normal:** Granadas Ácidas (Claire).

◆ **De Calidad (Amarilla) + De Calidad (Amarilla):** Munición de Magnum (sólo con Leon).

◆ **De Calidad (Amarilla) + Normal:** Munición de Escopeta (sólo con Leon).

◆ **De Calidad (Blanca) + Grande:** Una cantidad mayor de Munición para el Subfusil (sólo al jugar con Claire).

◆ **De Calidad (Amarilla) + Grande:** Mayor cantidad de Munición para la Escopeta (sólo si juegas con Leon).

PASO A PASO
PRÓLOGO

Entra en la tienda y ve hacia la puerta que te señala el guardia herido. ¡Tu primer zombi! Dispárale a la cabeza y ve al final del pasillo para coger del casillero la Llave del Almacén. Úsala para abrir la puerta contigua y salir de nuevo a la tienda. Corre hacia la salida para escapar. Tras la secuencia te verás en las caóticas calles de Raccoon City. Evita a los zombis y muévete deprisa entre los coches. Luego, entra por el callejón de la izquierda. Continua hasta el autocar, ve por la derecha y atraviesa la verja. Finalmente, entra en la Comisaría.

COMISARÍA
MEDALLÓN DEL LEÓN

Lo primero es conseguir suministros. Busca en el escritorio del Vestíbulo Munición para la Pistola y un Spray de primeros auxilios, frente al mostrador. También puedes salvar partida en la máquina de escribir (no te preocupes: al contrario que en el *Resident Evil 2* original, en este modo puedes salvar cuantas veces quieras). Finalmente, echa un vistazo al ordenador para obtener el mapa. No te olvides de subir las escaleras e ir al final de la pasarela para conseguir más Munición. Ahora, pon rumbo al Cuarto del Vigilante. Activa el interruptor de la persiana metálica para pasar por debajo. Avanza por el pasillo hasta una puerta, a la izquierda. Dentro, enciende la luz y coge la Munición del cadáver. Si vas al lavabo obtendrás otro Spray. Sigue avanzando hasta otra persiana metálica, para ver una secuencia y obtener una libreta con anotaciones. Elimina al zombi y vuelve al pasillo, evitando al resto de monstruos. Cruza la persiana y, tras la secuencia, habrás conseguido un utilísimo Cuchillo, así como un nuevo objetivo: encontrar los 3 Medallones que abren la salida secreta. El primer Medallón está bien cerca. Sube las escaleras hasta la Estatua del León. ¿Recuerdas los dibujos de la libreta del "medio policía"? Ahí tienes la combinación que debes poner en el dial de la estatua: **Leon, Espiga y Pájaro**. Con el Medallón en tu poder, colócalo en la gran estatua junto a Marvin. ¡Ya sólo quedan dos!

MEDALLÓN DEL UNICORNIO

Usa el Cuchillo en la terminal de la izquierda para quitarle la cinta aislante y levanta la reja metálica. Coge la Munición que hay sobre el banco y entra, sin quitar ojo al zombi que rompe la ventana. La primera puerta te lleva a la Sala de Operaciones, donde encontrarás, en la pizarra, el mapa del primer piso de la Comisaría. Para salir, sube a la ventana y déjate caer al pasillo. Elimina al zombi que golpea la máquina expendedora y entra por la puerta de enfrente, al Depósito de Seguridad. Coge el documento Circular sobre las Taquillas. ¿Ves ese panel con teclas? En él se introducen las combinaciones que abren las taquillas, donde hay objetos muy jugosos. Faltan las teclas 2 y 3, de modo que por ahora sólo puedes usar estas combinaciones:

- **106**: **Rollo de Película.**
- **109**: **Munición de Pistola.**

Sigue por el pasillo de la derecha y ve a la esquina, junto a las escaleras (ojo al zombi en la ventana). Tienes cerca unas Tablas con las que sellar dicha ventana. Ahora, entra en el Cuarto Oscuro, sin pasar por alto la Hierba Verde. Aquí puedes salvar partida, además de revelar el Rollo de Película y ver la pista de la Foto Conmemorativa. En las taquillas puedes coger Munición y Pólvora. »

» También hay cerca una Hierba Roja, para combinarla con la Verde que ya tienes. Sal y sube las escaleras al segundo piso, donde hay dos zombis. Intenta coger la Munición del "fiambre" postrado en la pared. Avanza hasta las duchas e ignora la zona con vapor. Aquí encontrarás una Caja Fuerte Portátil. Tienes que presionar las teclas en el sentido opuesto a las agujas del reloj, hasta que se enciendan todas. Cada vez que pulses una tecla errónea la caja se "reseterará", por lo que debes apuntar el orden correcto (el cual es aleatorio). Dentro de la caja tienes tu primera Tecla de Repuesto. Coge de la taquilla la Munición de Escopeta (con Claire serán Granadas Ígneas). Hay más munición en la taquilla con candado, cuya combinación es **C-A-P**. Antes de continuar, regresa al Depósito de Seguridad y coloca la tecla en el panel para introducir estas combinaciones:

- **102: Pólvora.**
- **208: Granadas ígneas/Munición de Escopeta.**

Sube las escaleras hasta el tercer piso y coge la Munición que hay en el descansillo. Al final del pasillo hay una taquilla: introduce **D-C-M** para conseguir Munición de MAG (Leon) o de Subfusil (Claire). Ve por el boquete en la pared y coge de la mesa la Llave de la Pica. Ahora continua por la izquierda, coge la nota A cualquier superviviente y luego sigue por la puerta del pasillo. Si vas a la esquina de la derecha conseguirás tu primera Riñonera, que amplía en dos espacios tu inventario. ¡Genial! Coge la nota Garabatos de Alguien y fíjate en los explosivos que hay en la esquina superior derecha. Coge también en esta sala la Munición, Tablas y Pólvora. La puerta del este conduce a la Biblioteca, repleta de zombis ❶. Acaba con todos para poder explorar tranquilamente. Tienes un Cuchillo en el cadáver frente a las escaleras, pero el objeto más importante está sobre una mesa, al este: el Libro Rojo. Cógelo y ve por la puerta sur, donde puedes coger el Mapa de las Plantas Superiores y Pólvora. También tienes la Estatua del Unicornio. Debes introducir los símbolos **Peces – Alacrán – Vasija** para conseguir su Medallón. Entra de nuevo en la Biblioteca y usa la Llave de la Pica en la puerta este, que conduce de vuelta al vestíbulo. Habla con Marvin y coloca el segundo Medallón.

TARJETA LLAVE DEL DEPÓSITO

Regresa a la planta baja y ve hacia la Oficina Oeste, abriendo con la Llave de la Pica. En el escritorio central tienes una nota para ti llamada Primera tarea del novato. Hay dos candados que se abren con la primera letra de los nombres de tus compañeros, en el orden de sus escritorios. La combinación del candado izquierdo es **N-E-D**, mientras que el derecho se abre con **M-R-G**. Coge el Cargador Extendido (o el Rotor de Velocidad para Claire) y equípaselo a tu arma. No has terminado en esta sala: en la mesa del fondo tienes un bote de Pólvora. Coge la Munición de la taquilla contigua y luego entra en el despacho de la esquina. Aquí tienes una Caja Fuerte, cuya combinación es **9 Izquierda, 15 Derecha y 7 Izquierda**. ¡Yuju, otra Riñonera!





Vuelve al Vestíbulo. Sube al segundo piso por las escaleras y ve al Este para entrar en la Sala de Espera. Allí hay otra caja fuerte, cuya combinación es esta: **6 Izquierda, 2 Derecha y 11 Izquierda.** Dentro tienes el Freno de Boca (para la Matilda de León) o el Cargador Extendido (para la JMB de Claire, aunque si estás jugando con ella aún no posees el arma). Abre la puerta que lleva a un pasillo y deshazte de la Llave de la Pica, pues ya has agotado su uso. Ve al norte, coge las Tablas y entra en la Sala de Arte, donde encontrarás la ansiada Tarjeta Llave. ¡No te vayas todavía! ¿Ves esa estatua al fondo? Coge su brazo, a la derecha, y combínalo con el Libro Rojo. Colócale el brazo a la estatua y conseguirás su Cetro ❷. Examínalo para encontrar un botón: al pulsarlo con X obtendrás la Gema Roja. Toca volver abajo, al Depósito de Seguridad. Usa la Tarjeta Llave para abrir la taquilla de la reja: conseguirás la Escopeta W-870 (o el Lanzagranadas GM 79 para Claire), así como su munición. ¡Viva! Ahora es el momento de regresar a la segunda planta y continuar hasta la puerta con el letrero de EXIT.

MEDALLÓN DE LA DONCELLA

Tras la escena coge la Munición de Pistola que hay a tu derecha y la Herramienta de Cortar del cubo de la basura, con la que podrás seccionar las cadenas de la puerta. Usa los Tablones de tu inventario para tapar cuanto antes la ventana de la izquierda. Corta las cadenas de la puerta junto a la ventana y entra en la Oficina Este. Además de un zombi, aquí encontrarás Pólvora y una Granada Cegadora. Ve al despacho del fondo para hacerte con Pólvora de Calidad y una Manivela Redonda. Después, retira la silla que bloquea la puerta, pero presta atención a los zombis que irrumpen. Coge el Fusible de la mesa y colócalo en el panel al fondo del pasillo, abriendo así otro camino al vestíbulo. No pases por alto la habitación a la izquierda de la Sala de Prensa: dentro tienes Tablas y Munición. ¿Recuerdas la zona "vaporosa" de las duchas del segundo piso? Vuelve allí y usa la manivela para cerrar las válvulas. Coge la Pólvora de la taquilla y sal al pasillo. Oh, oh: ¡un Licker en el techo! Puedes intentar que no te oiga y caminar muy despacio; pero lo más aconsejable es que acabes con él por medio de la Escopeta (o el Lanzagranadas si juegas con Claire. A la izquierda tienes munición para el arma. Ve al fondo del pasillo para abrir el atajo a la Biblioteca. A continuación entra en la Oficina de S.T.A.R.S., donde tienes Munición de Escopeta/Granadas Ígneas, un Spray, una Granada Cegadora, Pólvora de Calidad y una Hierba Roja. ¡Casi nada! Ignora por ahora el ordenador del fondo. Entra en el despacho y coge la Batería de la mesa. Lo siguiente es volver a la Sala de Operaciones, en la Planta Baja. Corta las cadenas de la puerta de la esquina y coge el Dispositivo Electrónico, el cual vas a combinar con la Batería para obtener un Detonador. No te olvides de "pillar" también las Tablas, la Granada Cegadora y una Hierba Verde. Regresa a la tercera planta, al Almacén Oeste donde viste los explosivos. Coloca el Detonador y apártate para contemplar la explosión. ¡La última estatua! Consigue el medallón con la combinación Mujer, Flecha y Serpiente. Lo malo es que han entrado en la habitación un Licker y un zombi. Sin alejarte de la zona de la estatua, usa la Escopeta (o el Lanzagranadas) para eliminar al Licker ❸ y deshazte también del zombi. No intentes mover el mueble que bloquea la salida a la Biblioteca, pues harás que Mr. X entre en escena. En vez de eso, vuelve al Vestíbulo por el camino por el que entraste al Almacén. Coloca el tercer y último medallón en la estatua. Por fin tienes una salida de la Comisaría. »







»
SUBTERRÁNEO
MEDALLÓN DEL LEÓN

Tu primera parada es un "cuco" despacho donde puedes salvar partida, además de obtener Cartuchos/Granadas y Pólvora. Usa el ascensor y baja por las escaleras para obtener una Granada de Mano. Luego, vuelve a las escaleras y cruza la pasarela para mover la estantería. ¡Sorpresa!

JEFE: BIRKIN (G FASE 1)

Durante este enfrentamiento puedes obtener Hierbas y Munición en las esquinas. Lo malo es que estos estrechos pasillos permiten que G pueda arrinconarte. Anticípate a sus movimientos y dispárale desde una distancia prudencial. No le arrojes Granadas, ya que las necesitas para liberarte en caso de que G te atrape ❹. En vez de eso, centra tus disparos en el ojo gigante del hombro, que es su punto débil. Apunta bien, aunque eso implique dejar que G se te acerque un poco. Cuando el vapor inunde el escenario, presta mucha atención a los sonidos que emite G para evitar sus ataques con salto. Por suerte, unos cuantos disparos más bastarán para librarte de él... Por ahora.

SALA DE MÁQUINAS

Asegúrate de coger todos los objetos que hayas podido pasar por alto en tu pelea con G. Luego, sube la escalerilla y entra en la oficina de la derecha, donde tienes una Hierba Verde y Pólvora. Sigue y activa el puente con la palanca del panel central. Llegas a una zona segura: coge la Riñonera de la taquilla y sube la escalera.

GARAJE

En esta parte tu objetivo será conseguir la Tarjeta Llave que abre la gran verja del Garaje. Si estás jugando con Claire ve hacia el nordeste, hasta un túnel. Coge el Mapa de la Comisaría (B1), en la pared. Vuelve al Garaje. Ve hacia el este, a la puerta central y sigue hasta la Galería de Tiro (al frente). Coge la Caja de la mesa y el documento Eliminación del Equipo. Si examinas la caja conseguirás la Llave del Coche. Ve al fondo y entra en la galería de tiro propiamente dicha, para coger la Munición (Granadas o Cartuchos) que hay junto al cadáver. Vuelve al garaje y ve al único coche cuyo maletero es accesible. Analiza la Llave y activa los botones traseros, lo que abrirá el compartimento del coche: coge la Culata de Matilda para Leon o la Pistola JMB HP3 para Claire. Vuelve al pasillo este. Debes ir por la derecha hacia la Perrera. Si juegas con Claire te esperan dos Lickers, así que acaba con ellos por medio del Lanzagranadas. En cambio, jugando con Leon verás unos perros-zombi encerrados en jaulas: puedes acabar con ellos ahora si quieres tener menos problemas más adelante. Sal por el otro extremo para entrar en la Morgue. Puedes abrir todos los contenedores de las cámaras frigoríficas, para obtener una Granada Cegadora y una Planta. Pero el contenedor más importante es el 53477, en la pared de la izquierda ❺. Coge la Llave del Diamante y deshazte de los zombis que te ataquen. Tienes que regresar a la Galería de Tiro; por el camino

te atacarán los Lickers si juegas con Claire o los perros si usas a Leon. Ya en la Galería, abre la puerta cerrada con la Llave y coge el Rollo de Película.

REGRESO A LA COMISARÍA (CLAIRE)

Si tu personaje es Claire, regresa al Garaje y ve a la puerta nordeste, la que conducía al ascensor, para abrir la puerta con la llave. En una taquilla tienes la Culata de Hombro para el GM 79; y Pólvora de Calidad en una esquina. Usa la palanca para activar el ascensor. Si estás jugando con Claire, accederás a la segunda planta de la Comisaría. Coge la Hierba Verde y llega hasta la Oficina del Jefe. Además del Correo Electrónico y el Registro de Taxidermia, también obtendrás Munición de Subfusil. La Tarjeta del Garaje está tras una verja, que sólo podrás abrir completando un circuito. Coge la Pólvora de Calidad de la estantería. Examina el relieve de las doncellas que rezan 6 para obtener la Llave Corazón.

GARAJE (LEÓN)

Si juegas con Leon, ve a la puerta por la que se marchó Ada, en la esquina. Coge la Munición de Pistola en la salita de la izquierda y el Mapa de la Comisaría. Atraviesa la zona de celdas para hablar con el periodista. Tras la impactante secuencia, coge de la mesa la Manivela. Examina el circuito: necesitas reconstruirlo para acceder a la celda. Vuelve a la Perrera y sigue hasta el otro extremo. Usa la Manivela para levantar la persiana metálica y acceder a la Sala del Generador, donde puedes hacerte con Pólvora. Coge la caja naranja y examínala para hacerte con el primer Componente Electrónico. Por último, ve al panel del fondo y activa los interruptores 3 y 4. Se abrirá una puerta en la salida, pero también pondrás sobre aviso a los perros zombis. Cruza la puerta para volver a la Comisaría.

ZONA ESTE DE LA COMISARÍA (CLAIRE)

Con la Llave Corazón en tu poder, vuelve al despacho y abre la puerta de la derecha. Baja las escaleras y sigue el pasillo hasta llegar a una taquilla, que tiene Pólvora de Calidad. Ahora, abre la Sala de Interrogatorios. Coge la munición de Pistola y la Caja Ornamentada que hay al fondo. ¡Un Licker! Acaba con él o huye por donde viniste. Regresa a la segunda planta, a la Oficina del Jefe. ¿Recuerdas la Gema Roja que cogiste anteriormente? Combínala con la Caja Ornamentada y obtendrá la Insignia S.T.A.R.S., que se convierte en un "pincho" USB al examinarla. Regresa a las escaleras y sube a la planta superior. Coge las Tablas, la Granada Cegadora y Munición de la taquilla. Abre la puerta del Almacén Este y deshazte del zombi. Tras coger las Granadas Incendiarias y el Engranaje Grande, abre la puerta con el símbolo del Corazón. Coge la caja naranja para obtener el Componente Electrónico. Si quieres, hazte con el Cuchillo clavado en el maniquí. El componente lo debes colocar en el circuito de la Oficina del Jefe (y de paso, guardar lo que no necesites). Regresa a la tercera planta y sal al Balcón. Baja por la escalerilla y coge la Munición que hay en el banco. Sigue por las escaleras del otro extremo, prestando atención a los dos zombis. Asegúrate de coger las dos Hierbas Verdes junto a las escaleras. Activa la palanca y vuelve junto al helicóptero estrellado. A la derecha hay otra palanca muévela para que el agua caiga sobre las llamas. Entra por la puerta contigua al helicóptero y... ¡Mr. X! Haz que te siga de vuelta al Balcón, donde podrás "torearle" para seguir por el camino donde te lo encontraste.

ZONA ESTE, PLANTA BAJA (LEON)

Sube las escaleras y ve al fondo, para obtener la Munición de Escopeta de la estantería. »

» En la sala contigua puedes salvar partida, así como conseguir Pólvora de Calidad, una Hierba Azul, Munición MAG y un Fusible. Vuelve al pasillo y deshazte de los zombis, para después colocar el Fusible en el panel y levantar la persiana metálica. Tienes además un Cuchillo clavado en la pared. Esa la verja del "amigo" partido por la mitad, desde donde puedes acceder a las escaleras de emergencia. Sube en dirección al helicóptero estrellado y ve hasta otra persiana, que podrás alzar gracias a la Manivela. Entra y coge las Tablas, así como Munición y una Granada Cegadora en las taquillas. Prosigue hasta el Almacén Este, acaba con los dos zombis y coge la Hierba, las Balas de Escopeta y el importantísimo Engranaje Grande. Sal al Balcón y baja la escalerilla, la cual se rompe. Coge la Munición de Pistola del banco y baja las escaleras, a la derecha de las cuales tienes dos Hierbas Verdes. Deshazte de los zombis y entra en la Sala de Calderas para coger la Llave del Trébol, además de Pólvora. Al salir, a tu derecha, tienes la palanca que modifica el flujo del agua. Actívala y vuelve arriba, para mover la segunda palanca y apagar las llamas del helicóptero. Al entrar por la puerta contigua, Mr. X hará su entrada. Vuelve al Balcón para esquivarlo y volver a entrar. Baja las escaleras hasta la planta baja, ve al final del pasillo y coge la Pólvora de Calidad. Usa la Llave Trébol para entrar en la Sala de Observación. Coge la Caja Ornamentada de la mesa y salta el cristal para obtener Munición de Pistola. Si tienes la Gema Roja en tu inventario, combínala con la Caja para hacerte con la Insignia S.T.A.R.S. También tienes Pólvora en esta sala.

SALA DE REGISTROS

Es el momento de volver al Vestíbulo, con el riesgo añadido de que Mr. X te está dando caza. Al llegar comprobarás que Marvin se ha transformado: no lo mates. Si lo haces Mr. X te localizará de inmediato; en cambio, si evitas a Marvin puedes pasar más desapercibido. Para llegar a la Sala de Registros antes tendrás que ir por pasillo desde Recepción, siempre atento al Licker de la zona. Si estás jugando con Claire, ve a través de la Sala de Operaciones. Usa la Llave del Corazón para abrir la puerta de la izquierda, que conduce a Registros. En el caso de jugar con Leon, utiliza la Llave Trébol para abrir la puerta oeste de la Sala de Registros. En la habitación tienes Pólvora y una Granada de Mano. Coge de la mesa el Mango de Gato Hidráulico. Esquiva a Mr. X y corre hasta la sala segura junto a las escaleras, la que tenía un cuarto oscuro para revelar fotos. Si quieres, puedes revelar el rollo para conocer la clave de la taquilla de la planta 3 (en el caso de que no la hubieses abierto). Sal y sube a la segunda planta, a las Duchas, y llega hasta la Oficina de ST.A.R.S. Coloca en el PC la Insignia en modo USB para abrir la reja: conseguirás el Subfusil MQ 11 (para Claire) o la Pistola Lightning Hawk (Leon), y una Carta de alguien muy importante en la saga. Ahora, ve al Almacén de Sábanas, al final del pasillo. Coge la Pólvora y la segunda Caja Fuerte Portátil, en cuyo interior está la Tecla 3. Regresa al Depósito, pon la Tecla en el panel e introduce el código **103** para obtener un Cuchillo y **203** para hacerte con una Riñonera.

BIBLIOTECA

¿Recuerdas las estanterías de la Biblioteca? Vuelve allí. Una de las estanterías está sobre un Gato Hidráulico: usa el Mango para bajarla. Ahora puedes arrastrar todas las estanterías hacia la derecha, creando un "puente" en la parte superior. Antes de subir, coge la Munición que hay detrás de la estantería más a la izquierda. Sal por la puerta al balcón de la planta superior. Te esperan

dos zombis y Mr. X. Tienes una Hierba Verde en una esquina. Tras esquivar a tu perseguidor, ve hacia la puerta más a la izquierda, que conduce a la Sala del Reloj. Coloca el Engranaje Grande en la máquina contigua. Se baja una escalera: sube por ella y coge el Engranaje Pequeño de la máquina. Coloca dicho engranaje en la máquina frente a las escaleras. Ahora, coge de nuevo el Engranaje Grande y ponlo donde estaba el Pequeño. La campana cae y hace caer la caja con el segundo Componente Electrónico. Sal por la puerta del oeste para cruzar un pasillo y obtener Pólvora (Grande). A continuación hay dos rutas posibles:

- Si estás jugando con Leon, vuelve al Vestíbulo y ve hacia el este, hasta las escaleras que conducen al Garaje. Sigue leyendo a partir de la sección **De vuelta a las calles (Leon)**.
- Si juegas con Claire, atraviesa el Vestíbulo y sigue hacia el este para subir de vuelta a la Oficina. Resuelve el puzle del circuito como te mostramos en la imagen ❼. Coge la Tarjeta para dar paso a una secuencia. Sigue leyendo a partir de **Escapar del Jefe Irons (Claire)**.

DE VUELTA A LAS CALLES (LEON)

Con los dos Componentes en tu poder, atraviesa el Garaje evitando a los perros (o bien acaba con los tres). Ya en las Celdas, resuelve el puzle del circuito ❽. Entra en la celda de Ben y coge su Nota, un Spray junto al inodoro y la Tarjeta Llave. Malas noticias: ¡se han abierto todas las celdas! Corre hacia el fondo y activa de inmediato el interruptor. Por ahí viene Mr. X: intenta rodearlo o bien dispárale a la cabeza hasta que se arrodille. Tras la secuencia, sigue a Ada hasta la Armería Kendo. En esta tienda puedes conseguir una Granada de Mano, Munición de Pistola y el Cañón Largo para la Escopeta. Ve a la trastienda y luego sigue por el camino oeste, hacia las Alcantarillas. Tras salvar partida en la Sala Segura te las verás con el Cocodrilo Gigante.

JEFE: COCODRILO MUTANTE

Este engendro es temible, pero mucho más fácil de vencer de lo que parece. Empieza por correr a toda pastilla, pero no vayas en línea recta. El Cocodrilo se abalanza sobre ti y, si estás más colocado, sus fauces te destruirán de un bocado. En vez de eso, corre en zigzag, siempre procurando estar pegado a las paredes. En el tramo final el Cocodrilo se engancha en una tubería de gas. ¡Rápido! Desenfunda tu pistola y dispara sobre la tubería, provocando una explosión que aniquila al Cocodrilo. Si esperas demasiado, el monstruo se liberará y acabará contigo. Tras vencerle, avanza un poco más para dar paso a la siguiente secuencia.

ESCAPAR DEL JEFE IRONS (CLAIRE)

La pequeña Sherry protagoniza este capítulo. Coge la Muñeca de Trapo sobre la silla y examínala: dentro lleva un Cubo con símbolos. Debes usarlo en el tablero y colocar los cubos de la forma que ves en esta imagen ❾. ¡Unas tijeras! Úsalas para cortar la cinta aislante y retirar el cartón de la pared. Ve por el pasillo y abre el cajón del mueble para usarlo como escalón. Estás en la zona de las cunas: agáchate para »





» pasar bajo los bloques y baja al salón principal. La salida está cerrada, pero puedes leer el Diario de Tom en la mesa del centro. Sube y cruza la puerta oeste. Atraviesa el pasillo hasta llegar a una zona segura, donde puedes salvar partida y leer otro Diario. En la Sala de Embalsamar está la llave, sobre un escritorio que hay al fondo: ve a por ella. Después de la escena, vuelve sobre tus pasos. No pierdas el tiempo intentando usar la llave en la salida. En vez de eso, regresa a la habitación de las cunas y escóndete. Debes ponerte frente a la puerta y seguir los movimientos de Irons, ocultándote detrás de los muebles ⑩. Cuando Irons vaya al baño a lavarse la cara, coge la Llave del Orfanato de la cerradura e intenta usarla en la puerta principal. ¡Sigue sin abrirse! Vuelve al pasillo del oeste y prepárate para otra escena de impacto.

RESCATA A SHERRY (CLAIRE)

De regreso en el Garaje, abre la gran verja de salida. Tarda un poco en levantarse, y encima Mr. X hace su entrada triunfal. Esquívale hasta poder escapar por la verja. En las calles tampoco estarás a salvo: ve hacia la valla metálica y espera a que los zombis la derriben, con un ojo siempre puesto en Mr. X. Muévete entre los coches para que le sea imposible atraparte. Ahora, cruza la pasarela y acaba con el zombi al final de las escaleras. Desde esa misma posición, elimina al perro que te espera. Otro perro aparecerá nada más salgas, así que liquídalo de inmediato. Te espera un tercer perro junto a un cadáver. Cruza la cancha de baloncesto y verás otros dos perros, ¡qué pesados! Acaba con ambos antes de que salten la valla .Coge la Munición y la Hierba Verde de los bancos. Sigue por la puerta del noroeste y acaba con otro perro. ¡Y otro más cuando te acerques al autobús! Con todo despejado, coge la Hierba Azul y entra en el vehículo. Elimina al zombi y hazte con la Granada de Mano en el interior. Prosigue hacia el norte hasta llegar al orfanato. Ve a la parte norte. Tras la escena, salva partida y baja las escaleras al suroeste. Cuando aparezca Mr. X, corre detrás de Sherry hasta el ascensor.

ENCUENTRA A ANNETTE (LEON)

Mientras Leon descansa, Ada toma las riendas. Este personaje tan sólo lleva una pistola, bastante eficaz pero con pocas balas en su inventario. Por suerte, encontrarás algo de Munición en tu camino. Intenta subir la escalerilla para activar tu Visualizador EMF. Este dispositivo te permite ver el cableado eléctrico de la pared, pulsando L2. Rastrea los cables del ventilador del hueco y actívalo con R2. Luego, acelera del mismo modo el ventilador para que se rompa y puedas subir al hueco ⑪. Repite el proceso con el ventilador al final del conducto. Deshazte del zombi y analiza en la mesa la Nota sobre Inspección Septiembre. La siguiente sala es un poco laberíntica, pero si sigues el cableado no tardarás en conectar el terminal, que está en la pared más al oeste. Atención a los zombis de la zona: acaba con ellos si quieres "trabajar" con tranquilidad. Tras activar el ascensor, úsalo para llegar a otro


⑩


⑪


⑫

túnel. Entra en las instalaciones donde está Annette. Debes correr y hackear el terminal que hay a la derecha de la puerta, para poder abrir ésta. Después entra y hackea el terminal que hay justo sobre la palanca que abría la puerta. Coge la munición de la mesa y no pierdas de vista a Mr. X. Activa las aspas del ventilador para poder pasar por el hueco. Una vez en la sala de la Incineradora, sube las escaleras y activa la palanca que la abre. Recoge la Pulsera y prepárate. Tras la charla con Annette, debes hackear cuanto antes los tres cierres de la incineradora, antes de que ser pasto de las llamas. Empieza por el terminal que hay abajo a la derecha del cadáver. Sigue el cable hasta el primer cierre y hackéalo para que estalle. Ahora, activa el segundo panel (a la derecha del primero) y destruye el siguiente cierre. Sigue el cable hasta el tercer panel y hackea el último cierre. Tras salir, sigue hacia el este.

ALCANTARILLAS

LLEGA AL PUENTE (LEON)

Usa el ascensor para llevar a una zona segura. Déjate caer al agua y coge la Munición de Pistola que hay frente a ti. Continúa hacia el este. El camino nordeste es un túnel sin salida, pero al fondo tienes Cartuchos de Escopeta. Retoma el camino hacia el este y sube las escaleras. Coge la Cinta de Vídeo del cadáver y sigue subiendo. Cruza el puente, entra en el agua y déjate caer por la pendiente hasta el Canal Inferior. Tienes Pólvora de Calidad sobre el montón de basura. Las Alcantarillas están pobladas por G-Adultos ⓬: si no puedes esquivarlos, asegúrate de liquidarlos disparando a su gran ojo. Tras atravesar el túnel, sube las escaleras hasta la Sala de Control. Coge los Cartuchos de Escopeta y abre la taquilla con el código SZF, obteniendo Munición para tu Magnum. Déjate caer por el hueco del ascensor y hazte con los objetos de la zona, en particular con el mapa (en la esquina) y la Pólvora.

EXPLORA LAS ALCANTARILLAS (CLAIRE)

Coge la Munición de Subfusil que hay sobre la caja blanca. Desciende y avanza hasta llegar al Canal Inferior. Prosigue hacia el noroeste y no pases por alto la Pólvora de Calidad sobre la basura. Continúa hasta llegar a la Sala de Control, donde hay varios zombis. Deshazte de ellos para poder coger las Granadas Ígneas de la esquina. La taquilla se abre con el código SZF, y dentro tienes más Munición. Baja por el hueco y llegarás a la Sala Segura. Coge el mapa de la zona y la Munición sobre la mesa.

CANAL SUPERIOR

En la sala en la que te encuentras habrás visto seis paneles, algunos de los cuales tienen enchufes con forma de piezas de ajedrez. Tanto el folleto de la esquina derecha como la nota en el tablón de anuncios te dan pistas sobre su colocación; pero antes necesitas encontrar los enchufes que faltan. Sal por la puerta de enfrente y activa el interruptor del puente. Si vas hacia la izquierda llegarás a una mesa junto a un Tranvía: coge la Llave T. Si bajas a las escaleras de la derecha podrás leer un Acuse de Recibo que te desvela esto: la combinación de la caja fuerte está escrita en su parte trasera. Se refiere a la caja que hay en el pasillo a la derecha del puente: ve allí y ábrela con **2 Izquierda, 12 Derecha y 8 Izquierda.** Dentro tienes un el Armazón Reforzado (para la SLS 60 de Claire) o la Culata de escopeta (para la W-870 de Leon). Ahora, ve por la puerta sudeste y desciende las escaleras: te esperan varios zombis. Coge la Hierba Verde. »

» Activa la palanca que abre un paso al Canal Inferior, pero antes de cruzarlo coge la Granada de Mano a tu izquierda. Avanza hacia el este y sube a la plataforma con una puerta cerrada: usa la Llave T para abrirla. Coge la Munición y sube al ascensor. En la siguiente sala encontrarás un Rollo de Película, más Munición y otra Riñonera. La puerta conduce a una pasarela plagada de zombis. ¿Ves ese Enchufe en la pared, con forma de torre de ajedrez? No lo cojas aún. Sigue hacia el sur, baja las escaleras y, si estás jugando con Claire, coge del cadáver la Cinta de Vídeo. Ve por el siguiente canal y deshazte del G-Adulto. Ya en el Canal Superior, sigue hacia el oeste y abre la puerta con la Llave T. En la siguiente zona, en el escritorio, tienes la Llave de las Cloacas. Sigue hacia el Oeste para abrir un atajo hacia la Sala de Tratamiento. Si sigues hacia el nordeste encontrarás Munición Potenciada. Ahora, vuelve a la zona del Enchufe de Torre. Usa la Llave para entrar en la Sala de Descanso, donde obtendrás Pólvora y Munición de Pistola. Mueve el armario para acceder a un ascensor hasta la Comisaría.

REGRESO A LA COMISARÍA

Es el momento perfecto para conseguir todo aquello que te dejases pendiente. Mr. X ya no está, pero los Lickers campan a sus anchas. Ve al Cuarto Oscuro y revela el Rollo para acceder al Documento Escondite. Se trata de la localización de compartimentos secretos con objetos: ¡a por ellos! El primero está en la Oficina de S.T.A.R.S., en el despacho: examina la caja de madera y obtendrás el Cargador Extendido (MQ 11) o bien la Mira Réflex (Lightning Hawk). El otro está en la Sala de Prensa, en la planta baja. Busca la mesita con el radiocasete para obtener Combustible para el Lanzallamas o bien Dardos Eléctricos, municiones que muy pronto te vendrán de perlas. Por último, asegúrate de llevar en tu inventario la Insignia S.T.A.R.S. Regresa al Vestíbulo, baja al Despacho Secreto y ve hasta la zona donde te enfrentaste por primera vez a Birkin. Baja a la última planta y usa la Insignia en la vitrina: conseguirás el Silenciador (MQ 11) o el Cañón largo (Lightning Hawk). Sube y usa el ascensor para volver a las Alcantarillas.

DESEMBOCADURA

De vuelta en la zona del enchufe de la torre, cruza el puente que hay al lado y usa la llave para entrar en la Cámara de Inyección de Agua. Allí encontrarás Pólvora (Grande) y Pólvora de Calidad. Ya puedes volver a donde está el enchufe y cogerlo. Si lo deseas, vuelve a la Sala de Control para guardarlo: te conviene despejar el Inventario; y puedes aprovechar para ver el vídeo U.S.S. que cogiste antes. Ahora ve a la pasarela de la Desembocadura (la zona donde conseguiste la Llave de las Cloacas). Baja la escalerilla y coge la Hierba Verde frente a ti. Tienes que abrirte paso por el agua hasta el otro extremo de la Desembocadura; el problema es que la zona está plagada de monstruos: ahorra munición a no ser que no tengas más remedio que luchar. Pero eso sí: asegúrate de tener Armas Secundarias para poder librarte de su presa si te atrapan. A la izquierda tienes algo de Munición Especial, si te atreves a cogerla. Por fin, llega a la Sala de Provisiones. Coge la Hierba Roja de las cajas y baja las escaleras. Ve por la izquierda y coge el Enchufe Reina. Luego, úsalo en el panel de enfrente para acceder a unas escaleras. Arriba tienes el Enchufe Rey, pero ten cuidado porque al cogerlo un zombi se pondrá "en marcha". Baja y deshazte de él. No cojas aún el Enchufe de Reina. En vez eso, ve al fondo a la derecha y usa el Enchufe de Rey para acceder a un arma estupenda: el Lanzadescargas (si juegas con







Claire) o el Lanzallamas para Leon ⓭. Date la vuelta y coge los Enchufes Rey y Reina. Usa la Reina para abrir el paso a las escaleras de entrada a esta zona. Luego, usa el Rey para abrir la verja frente a las escaleras. Ahora tan sólo tienes que coger el de la Reina, volver a las escaleras y coger el del Rey. ¡Listo! De vuelta en la Desembocadura, usa tu arma nueva para destruir a los monstruos a tu paso (y al par de zombis que "se apuntan"). Coge del cofre el cuarto Enchufe, y colócalos en base a las indicaciones de la nota en el tablón. Es muy sencillo: mirando hacia el tablón, en la pared de tu derecha los Enchufes deben ser **Rey, Reina y Peón**; mientras que en la izquierda hay que colocar los Enchufes **Alfil, Torre y Caballo**. La puerta se abrirá y podrás bajar al Vertedero. No pases por alto las Hierbas Azul, Verde y Roja en tu camino. Una vez en el Suministro Principal, necesitas activar la corriente para abrir la Incineradora. Pulsa los interruptores 1, 2 y 4. Sal para recibir una visita sorpresa.

JEFE: BIRKIN (G FASE 2)

Birkin te ataca desde el techo, clavando sus garras. Sus cuchilladas pueden hacerte daño: evita sus golpes escuchando sus movimientos. Sin salida posible, debes esperar a que el monstruo eche abajo la verja metálica. Rodéale y escapa por el pasillo, para dejarte caer hasta la Depuradora. Empieza lo bueno... Coge los suministros repartidos por el escenario (algo de Munición y una Granada Cegadora). Lo importante es el generador que ves a la derecha ⓮. Pulsa el botón rojo de la izquierda para desplazar el contenedor, lo que te dará más espacio para esquivar a Birkin. Cuando el contenedor llegue al otro extremo, se activará el botón de la derecha: púlsalo para que el contenedor regreso a toda velocidad. Si lo haces bien, el contenedor se estampará contra Birkin. ¡Y sólo necesita dos golpes para caer al vacío! Lo malo es que, si no estás cerca del generador, el contenedor puede darte a ti y matarte al instante. Durante todo el proceso Birkin no dejará de atacarte: dispárale a los ojos de hombro y espalda: esto hará que se detenga temporalmente, siendo el blanco perfecto para el "contenedorazo". Tras acabar con él, cruza la pasarela de vuelta al Vertedero y abre la Incineradora. Tendrá lugar una secuencia, después de la cual tú y Ada (o Sherry si juegas con Claire) iréis al Tranvía.

LABORATORIO

VESTÍBULO

El Laboratorio NEST es el escenario final del juego. Si juegas con Claire, lleva a Sherry en brazos hasta la habitación del guardia de seguridad ⓯. Si tu personaje es Leon, ve directamente a dicha sala. Coge allí el Mapa del Laboratorio y la Munición que hay sobre el mostrador. De vuelta en la recepción, revisa el ordenador con el Registro de la Sala de Descanso. En la habitación contigua puedes salvar partida y leer un documento sobre Pulseras ID. Después, ve por la puerta a la derecha de la entrada. »

» CAFETERÍA

Dentro de la cafetería, acaba con los cuatro zombis. Así podrás coger tranquilamente la Granada de Mano de la esquina inferior derecha y la Munición de la izquierda. Sube la escalerilla y atraviesa el conducto hasta la cocina. Coge la Pólvora (Grande) de la izquierda y el Cuchillo. Elimina al zombi que te espera tras la puerta. Entra en la habitación de las camas y coge la Munición del escritorio. En la taquilla tienes el accesorio Condensador AV (Lanzadescargas) o el Regulador (Lanzallamas), que debes combinar con el arma correspondiente. Coge el Chip de la mano del cadáver y combínalo con tu Pulsera ID. Sal y cruza la puerta al fondo para regresar al vestíbulo. Ahora puedes abrir la puerta del fondo.

ALA ESTE/INVERNADERO

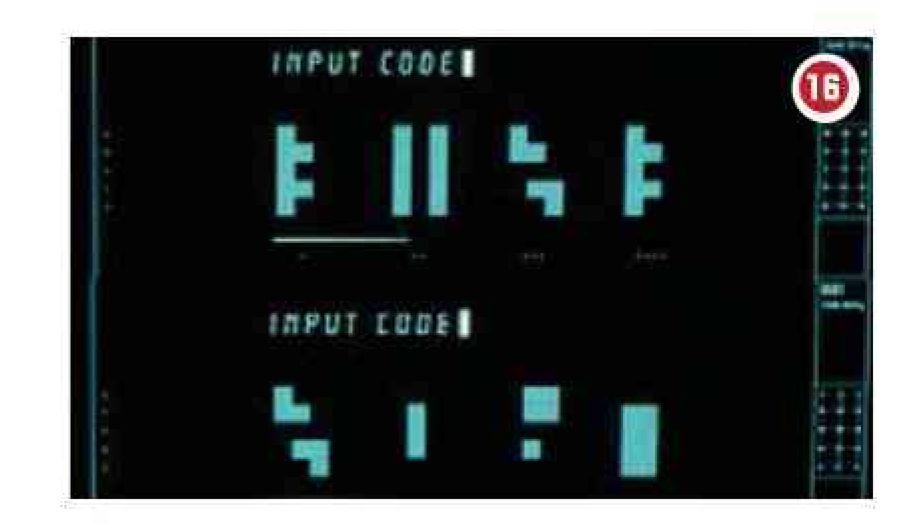
Coge la cinta de vídeo del cadáver de la UBCS, junto a la barandilla. En la zona central debes pulsar el botón azul de la izquierda, desplegando así el puente que lleva al Ala Este. En el recibidor puedes conseguir una Hierba Verde y salvar partida. Sal por la puerta central: ese cadáver tiene el Chip que necesitas, pero por ahora no puedes alcanzarlo. Sigue por el pasillo hasta la zona con hiedras. Aquí te puedes encontrar con el nuevo tipo de zombi vegetal: acaba con él destruyendo los bulbos anaranjados de su cuerpo. Antes de salir, coge la Pólvora de Calidad sobre la mesita. Acaba con otro zombi y entra en el Control de Invernadero. Lo primero que debes hacer es interactuar con la máquina junto a la ventana, para hacerte con el Cartucho Dispersor. Ahora, ve al panel de al lado. Necesitas introducir dos códigos, que puedes conseguir más adelante... O bien introducirlos ahora directamente fijándote en esta imagen 16. Sal al Invernadero y coge las Hierbas Roja y Azul, siempre atento a los zombis Hiedra. En el extremo de la pasarela tienes el primer código: vuelve al panel para introducirlo. De ese modo accedes a una escalerilla que conduce a la Planta Inferior.

PLANTA INFERIOR

No te olvides de mirar en el lado izquierdo para coger el mapa del Laboratorio Este y Pólvora Grande. Entra en la Sala de Descanso y coge la Munición del banco. En la mesilla hay un trofeo: examínalo para descubrir el segundo código del Control. Antes de seguir, vuélales la cabeza a todos los cadáveres de la zona. Ve con cuidado hacia la izquierda y prepárate para acabar con dos Licker. Por suerte, te has asegurado de que los zombis del lugar no vuelvan a la vida. Entra por la izquierda y sube las escaleras, pero atento a los zombis que te esperan. En la habitación del final de las escaleras tienes Pólvora de Calidad, Munición en las Taquillas y un objeto crucial: el Modulador de Señal. Ahora, vuelve al punto de partida, en el vestíbulo del Laboratorio. ¿Recuerdas el panel de circuitos en la habitación de las Camas? Debes acoplarle el Modulador, pero antes debes sintonizarlo en la frecuencia correcta y la longitud de onda adecuada. Es mucho más sencillo de lo que parece. En el panel tienes la frecuencia que debes colocar; en esto caso es **MUF**. Selecciónala en el Modulador; a continuación, mueve los Sticks para que las ondas coincidan: cuando lo hagas sentirás una vibración. ¡Listo! Coloca el Modulador para reactivar la corriente y abrir los cubículos. Deshazte del zombi para coger la Riñonera.

LABORATORIO MÉDICO/ LABORATORIO INFERIOR

Ahora, regresa al Invernadero y ve al oeste para entrar en el Laboratorio Médico. Allí, coge la Pólvora del centro y ve a la máquina de síntesis. Introduce el cartucho para iniciar un puzle. Llena el tubo con capacidad máxima, luego el medio







usando el de máxima, luego el mínimo con el de media y por último el de máxima con el de mínima. Si lo prefieres, pulsa los botones en este orden: **Rojo – Verde – Azul – Rojo – Verde – Azul – Rojo y Verde** 17. Vuelve ahora a la Sala de Descanso y utiliza el Modulador en el disyuntor junto a las máquinas expendedoras, bajo la frecuencia **MURF**. Se abría la Sala de Servidores, donde tienes un Cuchillo, Pólvora de Calidad y Munición para el Lanzallamas (o Granadas Ígneas para Claire). Vuelve a la Sala de Descanso y ve al suroeste para entrar en el Laboratorio Inferior. O puedes leer el ordenador de Li, pero tu objetivo está en la habitación "helada". Coge la Pólvora e introduce el Cartucho en la máquina de congelación: ¡ya tienes listo el Herbicida! Sube las escaleras para regresar al Vestíbulo y de ahí a la Sala de Control. Introduce el Cartucho para activar el fumigado, y así eliminar las enredaderas del Invernadero, haciendo caer el cadáver con el Chip que necesitas. Entra en el Invernadero y ve al extremo sur, pero ojo: los zombis Hiedra serán numerosos. Vuelve a la zona de acceso a las distintas alas y activa el puente hacia el Ala Oeste.

ALA OESTE

Coge del cadáver una Granada de Mano y otra Cinta de Vídeo. Activa el Disyuntor (frecuencia **OSS**) para poder ver el vídeo en el televisor junto al cofre, además de acceder a la siguiente zona. Junto a la salida hay una Sala Segura con una Hierba Azul, y más adelante tienes Pólvora de Calidad. Hazte con el Virus en el tanque de la izquierda (la Vacuna en el caso de jugar con Claire). Después, ve al otro extremo para coger Pólvora Grande, Pólvora de Calidad y una Hierba Roja. Equipa tu arsenal al completo y coge tantos objetos curativos como puedas. Salva partida y prepárate para el enfrentamiento final, volviendo a la pasarela central.

JEFE: BIRKIN (G FASE 3)

La forma final de Birkin es la más poderosa: puede arrinconarte y dejarte al borde de la muerte con un solo golpe. Además, si te alejas demasiado te arrojará los tanques azules explosivos. Cuando veas que coge uno, procura ponerte a cubierto tras algún obstáculo del escenario. Si sientes que tienes puntería, dispárale a un ojo cuando sujete un tanque: caerá sobre él y se "comerá" todo el daño. Debes dispararle a los ojos sin cesar 18, para que se abran los que tiene en el pecho (su auténtico punto débil). Ten mucho cuidado tras su segunda transformación, pues tratará de golpearte con una enorme columna que arranca del suelo. No te aconsejamos que uses el Arma Eléctrica o el Lanzallamas, dado que son poco eficaces en este combate. Tienes munición para tus armas de fuego en los rincones de la zona, así como un Spray Curativo. Cuando por fin derrotes a Birkin, no te olvides de coger cualquier suministro que hayas pasado por alto.

ESCAPA DEL LABORATORIO

Debes llegar hasta el ascensor de la zona de los puentes. Sigue avanzando hasta llegar a una Máquina de Escribir »

» y otro Cofre: coge todo lo que puedas y salva partida. Tras bajar en el montacargas se activa una cuenta regresiva de 10 minutos. Corre hacia el noreste, esquivando a los zombis a tu paso. Entra por la puerta de la derecha: a partir de aquí la ruta varía en función de si juegas con Leon o Claire. Te detallamos las rutas de cada uno.

SALA DE MONITORES (LEON)

Coge el Spray y sigue avanzando sin mirar atrás. Tienes un Cuchillo junto a los monitores. Luego, baja las escaleras y salva partida. En tu camino te encontrarás varios enemigos, pero intenta evitarlos para ahorrar tiempo, eliminando sólo a los que no tengas más remedio. Aquí te vendrá de perlas el Lanzallamas contra los zombis vegetales. Atraviesa la Zona de Bombeo y sal al conducto. Coge la Hierba Verde y prepárate: ¡es Mr. X 19! No hay tiempo que perder: dispárale a la cabeza para aturdirle y rodearle. Sigue avanzando y no pases por alto la Hierba Roja en tu camino. Coge el Enchufe de Junta que hay cerca del cofre y colócalo en el ascensor. ¿Listo para el combate final?

JEFE: SÚPER TYRANT (LEON)

Estás ante la forma definitiva de Mr. X, y es tan letal como parece. Puede hacer combos de zarpazos, ataques en salto y un ataque cargado que, por suerte, es fácil de anticipar: el propio Leon te avisará cuando esté preparándose. Una vez más, descarta el Lanzallamas en favor del resto de armas, en particular de la Magnum 20. Su punto débil es el pecho, si bien todos tus ataques tan sólo servirán para debilitarlo. En ese momento Ada te da un Lanzamisiles: dispara con él al Tyrant para obtener un resultado muy... satisfactorio. Tras vencerle, acaba con los últimos zombis y escapa hasta el andén. ¡Disfruta del intenso desenlace del juego!

SALA DE MONITORES (CLAIRE)

Usa el ascensor de servicio para llegar a una sala segura. Combina el Chip de Mejora con la Pulsera ID y ve al ascensor de los puentes. Ya en la Sala de Monitores, Sherry y tú debéis escapar en menos de diez minutos. Cuando llegues a una puerta cerrada, Sherry se colará por la rendija para abrirla. Mientras lo hace, deshazte de los zombis Hiedra que aparezcan. Sigue hasta la plataforma giratoria. Entra en el tranvía para coger el Enchufe de Junta. Ve a la sala que hay justo enfrente y coloca el Enchufe en el panel. No te olvides de coger la Minigun antes de salir, porque la vas a necesitar.

JEFE: G FASE 4 (CLAIRE)

¡Qué "plasta" es este hombre! Por suerte para ti, Birkin se coloca encima del tranvía, lo que hace de él un blanco fácil. Vacía la Minigun sobre los ojos de todo su cuerpo 21. Ten cuidado cuando se suba a los muros: prepara un ataque "en plancha", que además ralentiza el ascensor. Dispárale con todo lo que tengas, siempre desde una distancia prudencial. Tienes potencia de fuego suficiente para destruir a Birkin, y el resto es sencillo: el ascensor conecta directamente con la vía de salida. Ya puedes relajarte y disfrutar del final del juego.


19


20

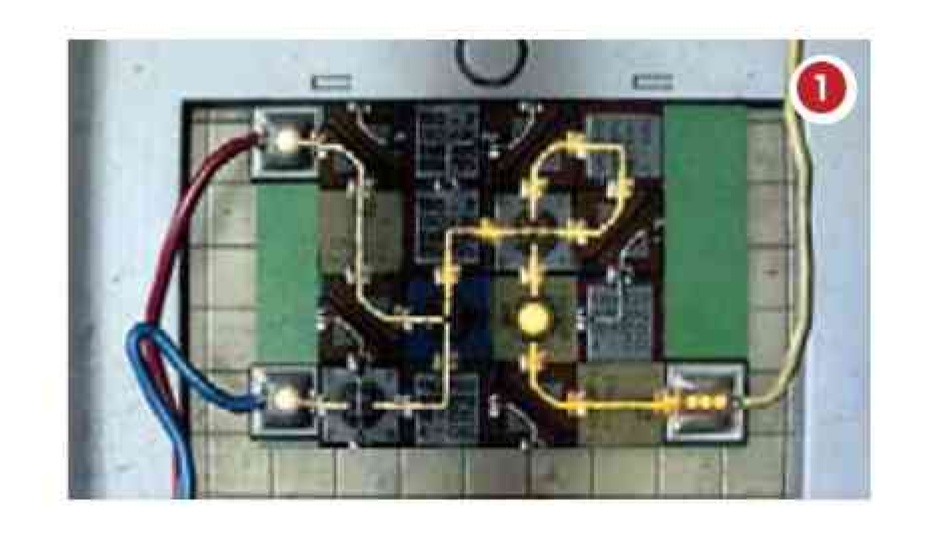

21

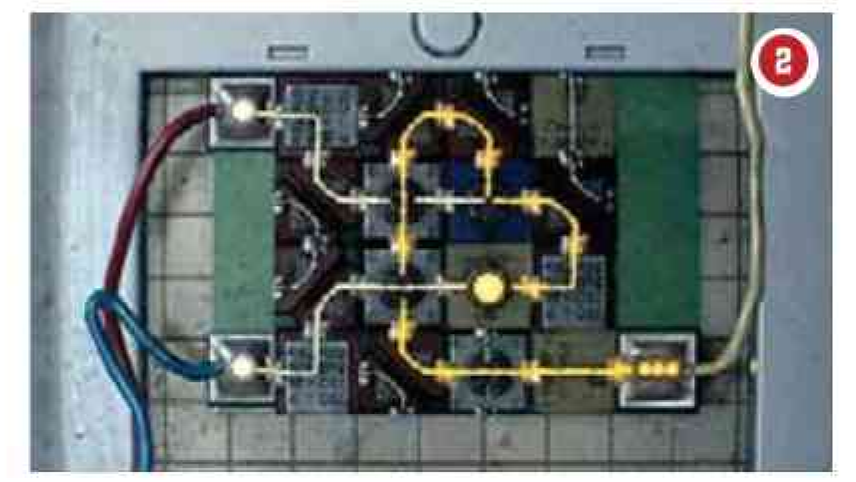
NUEVA PARTIDA 2
DIFERENCIAS ENTRE ESCENARIO A Y B

La Nueva Partida 2 introduce cambios relevantes como alguna zona nueva y armas inéditas. También se modifican las soluciones de estos puzles:
◆La combinación del Medallón del León cambia a: **Corona – Antorcha – Paloma**.
•◆Medallón Unicornio: **Niños – Balanza – Caballo de Mar**.
•◆Medallón Doncella: **Mujer – Arco con Flecha – Serpiente**.
El puzles del Circuito de Leon es ahora ❶, y el de Claire es ❷.
◆Puzle de los Enchufes de Ajedrez: el orden cambia a **Rey – Alfil – Reina** (pared de la izquierda) y **Caballo – Torre – Peón** (pared de la derecha).
◆El puzle del Laboratorio Medicinal es diferente. Sin tocar los tubos, debes pulsar a tres veces consecutivas los botones **Azul, Rojo y Verde**.

JEFE FINAL EXTRA Y DESENLACE

En el Escenario B el juego no termina tras subirte al tren. ¡Birkin sigue vivo! En realidad es la mutación final de G en Fase 5, una masa amorfa que "se come" el tren. No te asustes: deja que G se acerque lo suficiente para que muestre su punto débil, que es un gigantesco ojo en el centro de su boca ❸. Si juegas con Leon y te queda munición en el Lanzacohetes, vacía el cargador sobre el ojo tan pronto como lo veas. Con Claire, haz lo propio vaciando el cargador de la Minigun sobre G (si te queda algo de munición, claro). Aunque no le derrotes con esas armas, un par de disparos con el resto del arsenal será suficiente. Tras una espectacular secuencia verás el auténtico final del juego con Claire, Sherry y Leon.


❶


❷


❸

MODOS EXTRA Y SECRETOS
MODOS
EL 4º SUPERVIVIENTE

Cómo se desbloquea
Resident Evil 2 **recupera** un modo clásico de la versión original, protagonizado por uno de los personajes más carismáticos de la saga: Hunk. Para acceder a este modo tan sólo debes completar el Escenario B, con cualquiera de los dos protagonistas. Pero prepárate: El 4º Superviviente está indicado para jugadores veteranos.

Objetivo
Escapar, desde las Alcantarillas hasta la salida en la Comisaría. Los enemigos son muy numerosos, pero te aconsejamos reservar munición al menos hasta estar en la Comisaría. Como es lógico, evitar los disparos te expone a que un zombi te pueda morder, en cuyo caso debes usar el Arma Secundaria »

» que lleves equipada en lugar de gastar disparos contra él. Usa las Granadas de Mano contra grupos de zombis, y reserva la Escopeta y la Magnum para los Lickers. Los Perros son fáciles de eliminar con el Subfusil. En cuanto a Mr. X, acostúmbrate a dispararle a la cabeza para atontarle y poder escapar.

Arsenal

Hunk plantea un desafío destinado a los jugadores más valientes. "Mr. Muerte" tiene un arsenal bastante completo, que consta de un Subfusil, una Escopeta ❶, una Magnum y una Pistola. También tiene algo de munición para dichas armas, Granadas, un Cuchillo y tres mezclas de Hierbas: Azul + Verde, Azul + Roja y Azul + Verde + Roja. No habrá objetos para recoger, así que debes administrar bien tus recursos.

EL TOFU SUPERVIVIENTE

Cómo se desbloquea

¡Vuelve el Tofu! Y ahora es más heroico que nunca. Podrás acceder a este modo tan pronto completes una partida de El 4º Superviviente. Como su propio nombre indica, el protagonista es una simpática barra de tofu llena de recursos.

Objetivo

Es el mismo que con Hunk, escapar desde las Alcantarillas hasta la Comisaría. Cada tipo de Tofu plantea desafíos distintos en base a su arsenal. Por suerte, todos los Tofus de esta modalidad son muy resistentes y pueden soportar bastante daño antes de morir.

Arsenal

Cuando superes el Modo Tofu, desbloquearás a un nuevo personaje para esta modalidad, y así sucesivamente. Cada Tofu tiene sus propias armas:

- **Tofu:** especializado en combate cuerpo a cuerpo. Tiene 16 Cuchillos, una Hierba Verde, dos Rojas y una Azul.
- **Konjac:** Armas incendiarias. En su inventario lleva un Lanzallamas, un Lanzagranadas, Combustible, 40 Granadas Ígneas, 6 Granadas de Mano, un Spray y una Hierba Verde.
- **Uiro-Mochi:** lleva consigo 36 Granadas de Mano, nada más (¡y nada menos!).
- **Flan:** Pura potencia de fuego. Tiene una Minigun, un Lanzamisiles, un Lanzadescargas, 200 Cartuchos de Agujas y dos Granadas Cegadoras.
- **Annin Tofu:** Tiene las pistolas Quickdraw Army y M19 (con 360 balas para ambas), además de un Cuchillo, 9 Hierbas Verdes, una Roja, una Azul.

MR. RACCOON

¿Qué son esas figuras?

Las figuritas de la mascota de Raccoon City están repartidas por todo el juego. Si disparas a uno de estos mapaches, escucharás un sonido característico y la estatuilla desaparecerá. La cantidad es la misma tanto para Claire y Leon. Es decir: los Mr. Raccoon que destruyas con un personaje cuentan también para el otro. Hay 15 en total, y si los destruyes todos recibirás el Cuchillo Indestructible, que podrás encontrar en el baúl en tu siguiente partida.

Localización

1. Sobre unas cajas, en una estantería de la Oficina Oeste (en la **Comisaría**).
2. Entre unas cajas y un monitor, en la Oficina de S.T.A.R.S. (en la **Comisaría**).
3. En la Sala de Tiro, debajo de un blanco (**Comisaría**).
4. En la mesita junto a las escaleras, en el pasillo de la Sala de Arte (**Comisaría**).
5. En la repisa de una ventana, en el pasillo al oeste de la Torre del Reloj (**Comisaría**).
6. En el Almacén Este, en una estantería (**Comisaría**). Sólo lo encontrarás con Claire.
7. Detrás de una bolsa de viaje en el cuarto de las camas, en la Sala de Descanso (**Comisaría**). Lo encontrarás con Leon en cualquier partida y con Claire en Nueva Partida 2.
8. Junto al autocar que atraviesas al salir del **Garaje**. Sólo lo encontrarás con Claire.







9. En las escaleras que conducen a la Sala de Cunas, en el **Orfanato**. Este Mr. Raccoon sólo lo encontrarás con Claire.
10. Ve al sur tras vencer al Cocodrilo Gigante y mira a la derecha, cerca de la basura (**Alcantarillas**). Este Mr. Raccoon sólo lo encontrarás con Leon.
11. A la derecha del Incinerador sobre unos escombros, cuando juegas con Ada (en la zona de las **Alcantarillas**).
12. Detrás de unas cajas y una mesa, la izquierda de la entrada a la Sala de Provisiones, en la Desembocadura (escenario de las **Alcantarillas**).
13. En una repisa de la Cafetería ❷ (en el Laboratorio).
14. Dentro de una de las camas, en la Sala de Camas del **Laboratorio**. Lo verás tras usar el Modulador de Señal en esta misma habitación.
15. A la izquierda, tras subir las escaleras a la entrada de la **Comisaría**. Sólo lo verás en la Nueva Partida 2.

ARMAS INFINITAS

Como es tradición en la saga, dispones de armas con munición ilimitada. ¡Conseguirlas es todo un reto! Cuando hayas cumplido los requisitos, el arma correspondiente aparecerá en tu Baúl, ya sea en una partida iniciada o una nueva.

- **Cuchillo Indestructible:** el arma más sencilla de conseguir. Recuerda que, si se lo clavas a un zombi, debes matarlo para así recuperar el arma. No lo uses contra jefes finales o lo perderás. El Cuchillo Indestructible se obtiene al destruir las 15 estatuillas de Mr. Raccoon.
- **Samurai Edge:** la pistola de los S.T.A.R.S. se obtiene al alcanzar el Rango S con cualquiera de los dos personajes, ya sea en modo de dificultad Estándar o Hardcore.
- **LE 5:** Subfusil ideal para acribillar a los zombis o "barrer" una zona concurrida. Sólo lo podrás disfrutar si consigues el Rango S en el modo de dificultad Hardcore.
- **Lanzacohetes/Minigun:** Las armas que Leon y Claire usan al final del juego pueden ser tuyas para siempre, ¡y con munición infinita! Pero sólo están al alcance de los que consigan el rango S+, cuyos requisitos son guardar partida 3 veces o menos, terminar el juego en menos de 2 horas y media y no usar armas infinitas. Y todo, bajo dificultad Hardcore.

DESAFÍOS AVANZADOS

Modo Hardcore

El Modo Hardcore es la dificultad más elevada del juego. Es también un modo que recuerda lo duro que podía ser el *Resident Evil 2* original:

- No hay Autoguardado.
- Tienes que gastar una Cinta de Tinta cada vez que salvas partida... ¡Y son escasas!
- La cantidad de Riñoneras es sensiblemente inferior.
- Dos golpes de cualquier enemigo bastan para matarte ❸.
- Mr. X es ahora mucho más rápido, más resistente y más poderoso. Dispone de nuevos ataques en salto y varios combos de puñetazos.

Rango S

Este rango es necesario para conseguir todos los Trofeos y para desbloquear varias de las Armas Infinitas. Sus requisitos son tan sencillos como difíciles: completar el juego en un plazo limitado, ajustándote a los siguientes parámetros: »

» ◆ Terminar el juego en menos de 3 horas y media en el Modo Estándar (Nueva Partida)
◆ Completar el juego en menos de 3 horas en el Modo Estándar (Nueva Partida 2).
◆ Terminar en menos de 2 horas y media ❹ en Modo Hardcore (Nueva Partida).
◆ Completar una partida en menos de 2 horas en Modo Hardcore (Nueva Partida 2).

TRAJES ESPECIALES

¿Quieres jugar con otra vestimenta? Si has desbloqueado un Traje, entra en el menú Trajes y escoge uno de estos modelitos tan "fashion":
◆ **Trajes alternativos:** la ropa que llevaban los personajes en el *Resident Evil 2* del 98. Fácil: termina el juego ❺.
◆ **Informal (León):** la ropa "de civil" de Leon. Avanza en la historia principal.
◆ **Policía (León):** el uniforme del departamento R.P.D. será tuyo al avanzar en la historia.
◆ **Policía Herido (Leon):** el uniforme tras recibir un disparo. Lo puedes desbloquear al avanzar en la historia.
◆ **Policía Clásico (Leon):** uniforme con el diseño clásico de 1998. Se desbloquea al terminar el juego en modo Hardcore con Leon.
◆ **Policía Herido Clásico (Leon):** el uniforme de Leon tras recibir un disparo, con el diseño de 1998. Permite llevar el uniforme con los vendajes durante todo el juego. Se desbloquea al completar el modo Hardcore con Leon.
◆ **Noir (Leon):** traje años 30, accesible a través de DLC. Con él equipado el juego será en blanco y negro.
◆ **Sheriff de Arklay (Leon):** sólo se consigue vía DLC.
◆ **Chaqueta (Claire):** la chaqueta roja y los vaqueros de Claire. Se desbloquea al avanzar en la historia.
◆ **Camiseta (Claire):** el traje de Claire, sin chaqueta. Desbloqueable al avanzar en la historia del juego.
◆ **Chaqueta Clásica (Claire):** el traje alternativo clásico de Claire. Se desbloquea al terminar el modo Hardcore con Claire.
◆ **Camiseta Clásica (Claire):** el traje alternativo clásico de Claire, sin la chaqueta. Desbloquéalo terminando el Modo Hardcore con Claire.
◆ **Noir:** ropas años 30, desbloqueables por DLC. Hacen que el juego sea en blanco y negro.
◆ **Militar:** uniforme de combate de los S.T.A.R.S., accesible sólo comprando el DLC.
◆ **Elza Walker:** el traje de la protagonista de Resident Evil 1.5, que nunca vio la luz. Sólo se desbloquea vía DLC.

CARRETE SECRETO

Ya has revelado los Rollos de Película normales del juego, incluyendo el que desvela los escondites secretos. Pero ¿sabes que existe un rollo de película secreto? Para encontrarlo, antes has de localizar el resto de Carretes. Cuando lo hayas hecho, ve a la Oficina de S.T.A.R.S. y busca el escritorio de Albert Wesker (sí: el mismo Wesker "estrella" de la saga). Examina el hueco entre la butaca y la mesa y conseguirás el Carrete Novata Estrella; si lo revelas descubrirás una foto muy simpática de Rebecca Chambers ❻. ¡Qué picarón este Wesker!





TROFEOS

PLATINO

NATURAL DE RACCOON: Sólo será tuyo al obtener todos los trofeos, incluyendo los de rango S.

ORO

LEON "S." KENNEDY: Termina el juego con Leon, en modo Estándar o Hardcore y con rango S.
LA HEROÍNA ESCARLATA: Completa el escenario de Claire en modo Estándar o Hardcore y rango S.
UN PRIMER DÍA NEFASTO: Debes completar el escenario de Leon en modo Hardcore.
VIAJE DE IDA Y VUELTA: Completa el escenario de Claire en modo de dificultad Hardcore.

PLATA

NACE UN HÉROE: Debes completar el escenario de Leon.
NACE UNA HEROÍNA: Completa el escenario de Claire.
PARAGUAS CON AGUJEROS: Accede al final verdadero del juego.
¡TE TENGO! Derrota a Birkin-G en su Fase 2, pero utilizando la grúa tan solo una vez.
MAPACHICIDIO TOTAL: Destruye todos los Mr. Raccoons.
"**MASTER OF UNLOCKING":** Abre todas las cajas, candados y cerraduras disponibles en el juego.
FRUGAL: Completa una partida sin usar ningún objeto curativo, como Sprays o Hierbas.
MINIMALISTA: Completa una partida sin abrir el baúl de objetos.





PASITO A PASITO: Da 14.000 pasos o menos en una partida.

BRONCE

BIENVENIDO A LA CIUDAD DE LOS MUERTOS: Llega a la Comisaría.
EL CAMINO DE LA DIOSA: Resuelve el puzle de la Estatua de la Diosa.
LLUVIA INTERMINABLE: Tienes que salir de la Comisaría.
PIRATEO COMPLETADO: Completa la parte de Ada en el juego.
JUGUEMOS AL ESCONDITE: Completa la parte de Sherry en el juego.
NECESITAS UNA DUCHA: Escapa de las Alcantarillas.
MANUAL DE SUPERVIVENCIA: Debes combinar dos objetos.
BOLSILLOS EXTRA: Aumenta los espacios del inventario ❶.
ESTO ES PERSONAL: Personaliza cualquiera de las armas.
NI PISTOLA NI PISTOLO: Derrota a un enemigo con un Cuchillo.
¡LLÉVATE ESTO! Contraataca con un arma secundaria.
EN LISTA DE ESPERA: Tapa una ventana con Tablas de Madera.
MAPACHICIDIO: Dispara sobre una figura Mr. Raccoon.
UNA MENTE ABIERTA: Abre una de las cajas fuertes portátiles.
APRENDIZ DE LADRÓN: Abre una de las cajas fuertes del juego.
¡QUE APROVECHE! Detona con un disparo una Granada que hayas hecho tragar a un zombi.
REDADA ZOMBI: Elimina a tres enemigos a la vez con un arma secundaria, como una Granada.
TIRO AL PLATO: Dispara a un Perro Zombi o a un Licker en el aire.
¿OYES ESE PITIDO? Deja sordo a un Licker (usa por ejemplo una Granada Cegadora).
NO TE VA A HACER FALTA: Quítale el sombrero a Mr. X de un disparo.
CAZATESOROS: Encuentra dos objetos ocultos por medio de pistas fotográficas.
INSONDABLE: Expande al máximo los espacios del inventario.
ESPÍA ESCURRIDIZA: Termina la parte de Ada sin la Pistola, usando sólo el Visualizador EMF.
JOVEN PRÓFUGA: Durante la parte de Sherry, escapa de la habitación en 60 segundos o menos.
EL TIEMPO ES ORO: Derrota al G (Fase 4) cuando queden 4 minutos o menos para la explosión.
EN UN SANTIAMÉN: Derrota al Súper Tyrant cuando queden 5 minutos para la explosión ❷.
BIBLIOTECARIO: Lee todos los archivos y documentos.
MR. DEATH: Completa el modo El 4º superviviente.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Estilos • Jefes • Misiones secretas • Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara
R3: Resetear la cámara
R3 (presionado): Asistencia Automática
L3 (presionado): Indicar siguiente objetivo
Cruceta: Cambiar de estilo (Dante)/Devil Trigger (Nero)
R1: Fijar objetivo
R1 + L3: Cambiar de objetivo
R1 + Stick Izquierdo + X: Esquivar
R1 + Stick Izquierdo + ▲: High Roller
■: Ataque a distancia
■ (presionado): Colour Up
▲: Ataque normal
✖: Salto
✖ cerca de una pared: Salto con apoyo
L1: Devil Trigger/Invocar a Nightmare
●: Acción de Devil Breaker/ Acción de Estilo/Rematar
TouchPad: Provocación



CONSEJOS BÁSICOS

GEMAS

Son seña de identidad de la saga y no podían faltar aquí:

- **GEMAS ROJAS:** Cada vez que derrotes a un enemigo serás recompensado con gemas rojas, en base al nivel alcanzado en el indicador de Estilo.
- **GEMA DORADA:** si la gastas volverás a la vida, con toda tu salud y el cargador Devil Trigger/Devil Breaker al completo.
- **GEMA AZUL:** aumenta en una unidad la vitalidad máxima.
- **GEMA PÚRPURA:** incrementa en una unidad el cargador DT.
- **FRAGMENTOS:** reúne cuatro fragmentos para obtener una gema Azul o Púrpura.

NIVEL DE ESTILO

Cuanto más extensos y elaborados sean tus combos, mayor será tu nivel de Estilo. Sigue esta escala de calificación: **D, C, B, A, S, SS y SSS**; siendo D la puntuación más cutre y SSS la de los auténticos "pros". Si un enemigo te golpea durante un combo, el Estilo bajará progresivamente. La puntuación de cada misión se basa en el Estilo alcanzado en todos los combates. ¡Ah! Si usas "ayuditas" como continuaciones o Gemas Amarillas, tendrás una penalización en la puntuación final.

DIFICULTAD

Tras los modos Humano y Cazademonios se añaden más:

- **HIJO DE SPARDA:** Hay más demonios y son más poderosos. Los jefes tienen nuevos ataques.
- **DANTE DEBE MORIR:** los enemigos poseen su propio Devil Trigger.
- **CIELO O INFIERNO:** los enemigos mueren de un solo golpe o disparo, pero tú también.
- **INFIERNO O INFIERNO:** tú mueres de un único golpe... pero los enemigos no, y tienen la misma energía que en Hijo de Sparda.

PERSONALIZAR

Puedes acceder a estas opciones al principio de cada partida, pero también durante ella, llamando a Nico desde las cabinas telefónicas. Si tienes la cantidad adecuada de gemas rojas, te venderá todos los Devil Breakers que necesites, así como objetos, mejoras y nuevas técnicas. A medida que derrotes jefes finales, Nico fabricará nuevos Devil Breaker. También atiende las llamadas de V para ofrecerle habilidades. Dante compra sus mejoras en las Estatuas de Divinidades.

NERO



ESTILO DE JUEGO

Nero dispone de la espada Red Queen y la pistola Blue Rose. Pero su arma más característica son los Devil Breakers, brazos con poderes especiales que se activan con el botón ●.

EXCEED

El indicador Exceed se activa pulsando y manteniendo L2 varias veces. Estos movimientos mejorados se agotan tan pronto como ataques con la espada; pero puedes llenar el indicador EX y reservarlo.

ACCIONES DE DEVIL BREAKER

◆ **Ataque Especial (●):** Ataque normal del Devil Breaker

◆ **Break Age (● presionado):** ataque final del Devil Breaker

◆ **Break Away (L1):** Rompe el Devil Breaker para escapar.

◆ **Wire Snatch (R1 + ●):** Nero lanza un cable desde el Devil Breaker, que le sirve tanto para acercar a los enemigos como para ir hasta ellos.

◆ **Scapegoat (● al sufrir un ataque):** evita que los ataques enemigos detengan a Nero.

V



ESTILO DE JUEGO

V le deja "el trabajo sucio" a sus tres demonios mascota: Griffon, Shadow y Nightmare. Su estilo es más estratégico, basándose en el ataque a distancia y procurando mantenerse alejado de los enemigos.

◆ Los demonios de V pueden sufrir daños y quedar incapacitados. Cuando esto ocurra, una esfera ocupará su lugar. Puedes acelerar su recuperación acercándote a dicha esfera.

HABILIDADES ÚNICAS

Libro (R2 presionado): Mantén pulsado el botón para que V saque su libro. La lectura recargará la barra Devil Trigger, pero ojo: durante ese tiempo V será del todo vulnerable.

◆ **Devil Trigger (L2 + ▲/+ ■):** Gasta una unidad de la barra DT para que los ataques de Shadow o Griffon sean más potentes durante unos segundos.

◆ **Checkmate (●):** pulsa el botón junto a un enemigo moribundo y V lo rematará.

◆ **Gambit (R1 + ●):** marca a un enemigo moribundo y te desplazarás automáticamente hasta él para rematarlo.

◆ **Huida (R1 + Stick Izquierdo + ✖):** esquiva ataques enemigos a toda velocidad.

DANTE



ESTILO DE JUEGO

El Cazador de Demonios tiene desde el inicio cuatro armas clásicas (dos de fuego y dos de combate). Puedes cambiar de arma en cualquier momento: pulsa L2 para las de larga distancia y R2 para las de corta.

DEVIL TRIGGER

◆ **Cuando tengas al menos tres barras** en el marcador DT, presiona L1 para que Dante adopte su forma demoniaca, durante la cual sus ataques son más poderosos y recupera salud.

◆ **El Devil Trigger Real** es la nueva transformación de Dante. Con ella desata todo el poder de Sparda, y accede a golpes de una potencia brutal. Para llenar la barra de DTR tienes que consumir la del DT "normal": mantén pulsado L1 para transferir energía de uno a otro. Cuando esté llena la barra del DTR, presiona L1 hasta la secuencia de activación.

ESTILOS

Como en entregas previas Dante posee cuatro estilos, cada uno con sus ataques propios al pulsar el botón ●. Puedes cambiar de estilo al instante, incluso durante un combo. ¡Y tiene resultados espectaculares en la puntuación!

◆ **Trickster (Cruceta Arriba):** para moverte por el escenario a la velocidad del rayo.

◆ **Royalguard (Cruceta Abajo):** realiza increíbles contraataques. El bloqueo consume DT.

◆ **Gunslinger (Cruceta Izquierda):** estilo que mejora tus armas de fuego, añadiendo nuevos ataques especiales.

◆ **Swordmaster (Cruceta Derecha):** añade nuevos ataques en combate a corta distancia. »

» PASO A PASO

PRÓLOGO

Vas a aprender los movimientos básicos de Nero. Conocerás a las Empusas, los enemigos más básicos del juego, así como sus "primas", las Empusas Verdes. Ábrete paso por el Inframundo hasta Urizen.

JEFE: URIZEN

Simplemente, "aguanta" el tipo y efectúa tus ataques sobre el escudo de Urizen (el pilar de cristales que flota frente a él).

MISIÓN 1: NERO

A la entrada de este puente conocerás el funcionamiento del Devil Breaker. Ábrete camino entre los coches, sin pasar por alto tu primera Empusa Roja: arroja gran cantidad de gemas rojas. Al final del puente te espera el siguiente jefazo.

JEFE: RAÍCES DE QLIPHOTH

Esquiva sus ataques de aguijón y descarga toda tu furia sobre su punto débil: los coágulos de este árbol demoníaco.

MISIÓN 2: QLIPHOTH

Ya tienes acceso al menú Personalizar, donde puedes adquirir nuevas técnicas y Devil Breakers. Gástate todas las gemas y atraviesa la plaza. Los siguientes combates harán que te familiarices con el Nivel de Estilo. Cuando llegues a la plazoleta del hotel te enfrentarás a la Caina Infernal, otro enemigo clásico de la saga. Ya en el hotel puedes superar los obstáculos por medio de las Crías de Nidhogg. Sal por la terraza y cruza las calles para enfrentarte al siguiente jefazo.

JEFE: GOLIATH

Además de usar sus puños, este enemigo realiza ataques explosivos. Goliath es capaz de masticar con su estómago: si te atrapa, allí es donde irás a parar. El combate se divide en tres fases, y en la tercera el jefazo dispara un huracán desde la barriga, pero es sencillo de esquivar. Si lo necesitas, puedes encontrar algún Devil Breaker por el escenario.

MISIÓN 3: CAZADOR VOLADOR

Los Pyrobats llegan para complicarle las cosas a Nero. Repasa todas las azoteas en busca de gemas. Para desplazarte usa el Wire Bound: fija un punto de anclaje con R1, subiéndote a las plataformas que los activan e impúlsate al otro extremo. En el túnel te espera un montón de enemigos; entre ellos las clásicas Death Scissors. Cruza la biblioteca para llegar a la iglesia.

JEFE: ARTEMIS

Presta atención a sus rayos, tanto en ráfagas como concentrados o teledirigidos. La clave está en permanecer en el aire y acercarte a Artemis tanto como puedas ❶. Usa a menudo el Wire Snatch y los ataques Break Age de tus Devil Breakers. Si lo necesitas, tienes algún brazo más por el escenario, como un Gerbera.

MISIÓN 4: V

Familiarízate con el uso de Griffon y Shadow contra los enemigos de los callejones. Después, destruye los coágulos para atravesar el puente y las vías del tren. En la fábrica en ruinas, usa Crías de Nidhogg en las barreras de raíces.

JEFE: NIDHOGG

La clave está en sus tentáculos: debes golpearlos con Shadow, Griffon y Nightmare. Cuando un tentáculo adquiera un color blanquecino, remátalo como si fuese un enemigo. Al destruir suficientes tentáculos será el propio Nidhogg el que quede debilitado, expuesto a que lo "finiquites".

MISIÓN 5: ESPADA DIABÓLICA SPARDA

Deshazte de las Death Scissors y del resto de enemigos en tu camino. Ya dentro de la zona en construcción, destruye los coágulos que te cierran el paso. Ten cuidado con los demonios con cuchillas, pues

son más duros de lo habitual. Recuerda que invocar a Nightmare sirve también para derribar paredes y acceder a atajos. Atención también a la temible Empusa Reina. Ábrete paso hasta el exterior.

JEFE: ELDER GERYON KNIGHT

Geryon centra sus ataques en V, así que úsalo de cebo: haz que cargue contra ti mientras descargas sobre él los combos de Griffon y Shadow. Invoca a Nightmare en cuanto llenes el cargador DT, y en breve podrás rematar a este jefazo.

MISIÓN 6: GIGANTE DE ACERO

Una misión que va al grano: acabar con el jefazo en la zona de los contenedores.

JEFE: GILGAMESH

Ataca los nudos anaranjados de sus patas hasta que se vuelvan azules. Cuando las cuatro patas hayan sido dañadas, podrás saltar a la espalda del demonio y golpearle en su punto débil de los coágulos. Cuidado: no pases demasiado tiempo en la espalda de Gilgamesh si no quieres sufrir daño con su ataque de púas. Puedes hacerle más daño usando un Break Age en la espalda. Si lo necesitas, tienes más Devil Breakers repartidos por la zona.

MISIÓN 7: FRENTE UNIDO

Puedes escoger entre Nero y V. Ya en los túneles del metro ten cuidado con Riot, el nuevo enemigo con rasgos de reptil. Cruza el túnel y sube las escaleras hasta uno de los vestíbulos. Destruye los "generadores de demonios" que bloquean el paso. Ya en el vestíbulo principal, sube las escaleras mecánicas y sal al exterior.

JEFE: PROTO ANGELO

Su espada puede causarte gran cantidad de daño; pero si logras bloquear sus estocadas, tendrás una "ventana" perfecta para enlazar ataques sobre él. Proto Angelo cuenta con varios secuaces, pero como tienes a V (o a Nero) luchando de tu parte ❷, acabarás pronto.

MISIÓN 8: REY DEMONIO

Atraviesa las ruinas hasta llegar a una "catarata de lava". Debes subirte a la plataforma que la atraviesa. Una vez arriba, utiliza los Torrentes de Sangre para desplazarte de una zona a otra, así como los puntos de anclaje Grim Rip. Conocerás a los Baphomet, molestos enemigos con poderes mágicos. Elimina también a los Proto Angelo y sus secuaces.

JEFE: URIZEN

Evita los rayos concentrados, las columnas de energía y las esferas que te arroja este enemigo. No lograrás dañar aún a Urizen... o casi, porque a base de insistir romperás su escudo y le harás un corte, haciendo que se levante del trono. No tienes ninguna oportunidad contra él, así que céntrate en sobrevivir y en golpearle hasta que se inicie la secuencia.

MISIÓN 9: GÉNESIS

Aquí conocerás al temible Behemoth, un enorme demonio que embiste contra V. Atraviesa la zona de los salientes hasta las ruinas. Sigue por las catacumbas y desciende a la siguiente zona de combate.

JEFE: NOBODY

Procura que V no esté cerca de sus poderosos brazos ❸, ya que pueden hacerte picadillo. Cuando Nobody comience su "baile infernal": significa que »


❶


❷


❸

» está absorbiendo energía para lanzar un ataque devastador. Invoca a Nightmare en cuanto puedas y no tardarás en asestar el golpe definitivo.

MISIÓN 10: DESPERTAR

¡Disfruta de las nuevas habilidades de Dante! Mucho ojo si ves a Chaos: estos enemigos se transforman en "rueda", y si no los detienes a tiempo te pasarán por encima. También tendrás que vértelas con el fuego purificador de los murciélagos Hellbat. Cruza las plataformas para llegar al salón del trono.

JEFE: URIZEN

Pon toda tu atención en golpear el escudo de Urizen. Al cabo de un tiempo y si logras sobrevivir, verás una secuencia.

MISIÓN 11: RAZONES

Ábrete paso hasta la catedral, destruyendo los coágulos que te cierren el paso. Una vez dentro, acaba con los coágulos de las distintas habitaciones, para así hacer descender los pisos y poder seguir adelante. Pero atención: no pases por alto la habitación de las vitrinas 4, donde puedes encontrar el lanzamisiles Kalina Ann. Ya en las calles, lucha contra Judecca Infernal, heraldo demoníaco que ataca con varios secuaces. Tu nueva arma será perfecta para bajarle los humos. Sigue hasta llegar al túnel derruido.

JEFE: CAVALIERE ANGELO

Con los escudos retráctiles de sus brazos, Cavaliere Angelo es una combinación letal de ataque y defensa. Kalina Ann te vendrá muy bien para atacarle desde distancia prudencial. Fíjate cuando prepare un ataque de concentración, pues despliega todo su poder en una lluvia de energía. Esquiva sus estocadas 5 y rayos, sacándole partido a la movilidad limitada de este jefazo.

MISIÓN 12: YAMATO

Los enemigos son cada vez más duros, pero también lo es Dante. Ya puedes estrenar las "espadas-moto" Cavaliere: hacen añicos a los demonios. Destruye las columnas de sangre que veas a tu paso. Tu objetivo es abrir el pasadizo subterráneo; para ello necesitas inundar la estancia con la sangre que brota de tres gárgolas. Ve a cada una de las zonas y rompe los coágulos. Te toparás con un nuevo enemigo: Fury, rápido y mortífero. Salta al pasadizo y sal al exterior.

JEFE: URIZEN

Aprovecha al máximo los segundos que dura el Devil Trigger Real: podrás quitarle a Urizen más de la mitad de su barra de vida 6. Cuando la trasformación termine, evita los tentáculos y ataques energéticos de tu enemigo. Activa el Devil Trigger "normal" tanto como puedas, para así recuperar salud durante el combate.

MISIÓN 13: TRES GUERREROS

Para la próxima misión puedes escoger entre Dante, Nero y V. En la guía hemos elegido a Dante, sobre todo para estrenar la nueva arma que le entrega Nico: el sombrero Dr. Faust. Puedes probarla contra un nuevo tipo de enemigo, el engendro Lusachia. Debes abrirte paso por cada nivel del Inframundo, acabando con los enemigos de cada zona antes de dejarte caer por el agujero a la siguiente zona. No pierdas de vista los "generadores de


4


5


6

demonios" que hay en varios puntos de este escenario.

MISIÓN 14: PUNTO DIVERGENTE (V)

Cuando entres en el limbo, debes ir a cada uno de los tres portales para recuperar a tus demonios "perdidos".

JEFES: FANTASMA ANGELO, SOMBRA ARTEMIS, ESPEJISMO GOLIATH

El primer portal te permite restablecer a Shadow, y su vez activa al Fantasma de Angelo. Por suerte, esta versión es mucho menos poderosa que la venciste con Dante, y Shadow acabará con él sin problemas. ¡Recuerda que debes rematar al jefe cuando esté moribundo! Ve al siguiente portal para devolverle la vida a Griffon. Sus ataques de larga distancia te vendrán "de perlas" contra Sombra de Artemis. El último portal te permite liberar a Nightmare. Entra entonces en escena el Espejismo de Goliath: no es un jefe demasiado potente, y además cuentas ya con el poder de tus tres demonios. De vuelta en el Inframundo "real", ve hacia Malphas.

MISIÓN 15: PUNTO DIVERGENTE (NERO)

Atraviesa los túneles que conducen a tu destino, con especial cuidado a las trampas de pinchos. Este escenario está poblado por enemigos, de modo que no pases por alto los Devil Breakers que puedes encontrar en tu camino. Atraviesa la zona de las columnas hasta alcanzar el punto donde hay una Estatua de Divinidad. Pronto llegarás donde está V.

JEFE: MALPHAS

Debes encadenar ataques sobre la montura, con el fin de llegar hasta el cuerpo de Malphas, que es su punto débil. Ataques como el Stamen Ray de Gerbera te serán muy útiles para hacerle mucho daño. Otra gran opción es Tomboy y sus combos potenciados.

MISIÓN 16: PUNTO DIVERGENTE (DANTE)

De nuevo tienes que ir descendiendo niveles, pero esta vez la caída es más profunda. Antes de saltar al vacío, fíjate bien. En tu descenso hay varios salientes, en los que puedes encontrar gemas de todo tipo. En esta misión te vendrá muy bien haber desbloqueado la habilidad Doble Salto. Ábrete paso hasta una zona helada.

JEFE: KING CERBERUS

King Cerberus puede darte mortíferas dentelladas, y también cuenta con ataques de frío, fuego y rayo. Por suerte para ti, te basta con el Devil Trigger Real para quitarle gran cantidad de vida; el resto puedes lograrlo con las Cavaliere y el Devil Trigger normal.

MISIÓN 17: HERMANOS

JEFE: URIZEN

Urizen ha adoptado su forma definitiva. No pierdas de vista sus ataques de corta, media y larga distancia, incluyendo aquellos en los que congela el tiempo. Dante tiene poder más que suficiente para plantarle cara, sobre todo si tienes llena la barra del Devil Trigger Real. Actívalo y encadena combos para por fin derrotarle.

MISIÓN 18: RENACER

A lo largo de este escenario te enfrentarás puntualmente a Griffon y Shadow, dispuestos a detenerte para que no llegues hasta su amo. Acaba también con todos los enemigos que se interpongan en tu camino. Usa los Torrentes de Sangre para alcanzar el punto de destino.

JEFES: GRIFFON, SHADOW Y NIGHTMARE

Enlaza combos para inhabilitarlos cuanto antes y que adopten sus formas de esfera. Para ganar debes centrar tus esfuerzos sobre Nightmare. Te serán útiles armas como Kalina Ann II y la Cavaliere.

MISIÓN 19: VERGIL

JEFE: VERGIL

Además de bloquear la mayoría de tus ataques, el hermano de Dante es capaz de enlazar combos a toda velocidad. También dispone de ataques »

» con teleportación y todo tipo de técnicas de larga distancia. Te aconsejamos que uses la Espada Demoníaca como arma principal: es la más rápida y fiable para alternar combos de corta y media distancia. Tienes dos vías para vencer: el Devil Trigger Real y... recibir daño. Si encajas alguno de sus ataques, podrás contraatacar durante su combo y así dañarle. Activa el Devil Trigger si te rodean sus espadas, y sobre todo evita esas esferas que te lanza desde lejos. Cuando Vergil active su transformación, intenta evitar sus ataques hasta que recupere su forma normal.

MISIÓN 20: PODER VERDADERO

JEFE: VERGIL

Nero ha recuperado su brazo, junto con el Devil Bringer "clásico". Usa R2 para atrapar a Vergil y combínalo con el resto de ataques. Ahora Nero cuenta con su propio Devil Trigger: activa la transformación pulsando la Cruceta (o L1) y disfruta de su inmenso poder. Lo mejor es que la barra DT de Nero se rellena a toda velocidad, por lo que dispondrás de la transformación durante casi todo el combate. ¡Nero no tiene nada que hacer! Disfruta del genial desenlace del juego, y sigue peleando durante los créditos.

MISIONES SECRETAS

Hay 12 Misiones Secretas ocultas en el juego: supera sus desafíos para obtener Fragmentos de Gema Azul.

MISIÓN 1

En la Misión 2, en la planta superior del hotel. Busca la habitación de la esquina.
Objetivo: Elimina a todos los demonios.

MISIÓN 2

En la Misión 3, en el hueco de las escaleras, abajo.
Objetivo: No dejes escapar a las Empusas Rojas.

MISIÓN 3

En la Misión 4, busca un edificio sellado con raíces y sube.
Objetivo: Coge todos los orbes de gemas rojas.

MISIÓN 4

En la Misión 5, en las vigas de la parte central.
Objetivo: Elimina a todos los demonios sin recibir daño.

MISIÓN 5

En la Misión 8, en la zona de la catarata de lava, arriba.
Objetivo: llega al otro extremo sin tocar el suelo.

MISIÓN 6

En la Misión 9, en la plazoleta con una Gema Azul.
Objetivo: elimina a todos los enemigos en 20 segundos.

MISIÓN 7

Misión 10, túnel superior.
Objetivo: destruye el punto débil de un disparo.

MISIÓN 8

En la Misión 11, sube a la planta que da a un patio.
Objetivo: consigue un rango S y mantenlo hasta el final.

MISIÓN 9

En la Misión 12, en las catacumbas, sobre las escaleras.
Objetivo: mantente en el aire durante más de 15 segundos.

MISIÓN 10

Misión 14, túnel izquierdo.
Objetivo: llega al punto indicado sin tocar el suelo.

MISIÓN 11

Misión 15, en la zona secreta que se ve si saltas detrás de la Estatua de Divinidad.
Objetivo: llega al punto indicado en 30 segundos.

MISIÓN 12

En la Misión 16, ve al hueco detrás del saliente con una estatua de gemas rojas.
Objetivo: consigue un mínimo de 800 gemas antes de que se agote el tiempo.

TROFEOS

PLATINO

DEVIL MAY CRY: Gana todos los trofeos del juego.

ORO

CARRETERA AL INFIERNO: Completa el juego en modo Doble Infierno.
QUE EL DIABLO ME LLEVE: Utiliza un poder devastador para provocar un final inesperado.
DIGNO DE LEYENDA: Completa todas las misiones en nivel S en todas las dificultades excepto Cielo o Infierno.

PLATA

BAILA CON EL DIABLO: Completa el modo Dante debe morir.
ESCALERA AL CIELO: Completa el modo Cielo o Infierno.
SECRETOS REVELADOS: Completa todas las misiones secretas.
UN CAZADOR INFERNAL: Completa todas las misiones con nivel S.
¡PREMIO! Consigue más de 1.000.000 de gemas rojas.

BRONCE

¡ROCK 'N' ROLL! Completa el juego en modo Humano.
¡QUE COMIENCE EL ESPECTÁCULO! Completa el juego en modo Cazademonios.
PAPÁ ESTARÍA ORGULLOSO: Completa el juego en modo Hijo de Sparda.
CAÍDO EN DESGRACIA: Tienes que completar el Prólogo.
PROTECTOR DEL PUEBLO: Derrota a todos en la Misión 01.
DONDE CRECEN LAS GEMAS ROJAS: Recoge gemas rojas en un punto inesperado, en la Misión 02.
REUNIÓN: Completa la Misión 03.
CARRETERA SECUNDARIA: Destruye cierto muro en la Misión 04.
ROMPEPIERNAS: Ahuyenta a una amenaza que se cierne sobre ti en la Misión 05.
FINAL DEL TRAYECTO: Completa la Misión 06.
COMPARTIR EL DOLOR: Completa la Misión 07 con Nero y V.
LUZ EN LA OSCURIDAD: Completa la Misión 08.
OJO DE ÁGUILA: Destruye cierto muro en la Misión 09.
ESTO NO HA ACABADO: Debes completar la Misión 10.
CUIDADO CON QUIEN TE METES: Busca el momento justo para ganar ventaja en combate contra el jefe de la Misión 11.
EL QLIPHOTH: Completa la Misión 12.
CADA UNO A SU MANERA: Tienes que terminar la Misión 13 con Nero, Dante y V.
HAY PRISA: Termina la Misión 14.
MOVIMIENTOS ELEGANTES: Evita daño innecesario en la Misión 15.
ADIESTRAMIENTO: Ve a la ofensiva, sin abusar de la fuerza bruta, en la batalla contra el jefe de la Misión 16.
RESUCITADO: Debes completar la Misión 17.
UN HOMBRE CON UNA MISIÓN: Completa la Misión 18.
UNA BATALLA PARA LA ETERNIDAD: Completa las Misiones 19 y 20 sin continuaciones (cualquier modo menos Cielo o Infierno).
NO ESTÁ NADA MAL: Realiza un combo de nivel de Estilo S.
MEJORANDO EL ESTILO: Realiza un combo de nivel de Estilo SS.
¡CLAVANDO EL ESTILO! Realiza un combo de nivel de Estilo SSS.
EL RÁPIDO Y LOS MUERTOS: Derrota 5 enemigos en 1 segundo.
TOCANDO EL CIELO: Acumula un total de 60 segundos en el aire, saltando o de otras formas.
NADA ES IMPOSIBLE: Adquiere todas las técnicas de Nero.
CAZADEMONIOS LEGENDARIO: Adquiere todas las técnicas de Dante.
CRIADOR DE DEMONIOS: Adquiere todas las técnicas de V.
UN NUEVO TRABAJO: Acepta un nuevo trabajo de Morrison.
DESTRUCTOR DE DEMONIOS: Derrota a un total de 1.000 enemigos.
REARMAR Y REPETIR: Recoge más de 100 Devil Breakers.
DANTE, EL TAHÚR: Usa más de 500.000 gemas con Dr. Faust.
ADIÓS A LAS ARMAS: Completa la Misión 11 con Dante y sin equipar armas (cualquier dificultad menos Cielo o Infierno).
DESARMADO Y PELIGROSO: Completa la Misión 07 con Nero sin Devil Breakers iniciales (cualquier modo menos Cielo o Infierno).
PROTECCIÓN DE MASCOTAS: Completa la Misión 05 con V sin demonios incapacitados (cualquier modo menos Cielo o Infierno).